

OK PC
600 ptas.
Año 1 • Nº1 • 1992
TODOS LOS TRUCOS DE:
DARKSEED
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL SENSACIONAL
LARRY V
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
¡LLEGA LA AVENTURA MAS ESPERADA DEL AÑO!
¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡ENCUENTRALA EN NUESTRAS PAGINAS!
¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
¡Búscala en el Tiempo!
8 414090 201261
00001

A A SER DE ORO



enta





ITE
LOS
RES

DEL DEPORTE OLIMPICO



DIRECCION DE EQUIPO
Ponte al mando del entrenamiento de tu equipo en esta competición de verano.



CUADRO DE HONOR
Incluye la historia de los Juegos y los éxitos alcanzados por los participantes. Compara la actuación de los miembros de tu equipo con aquéllos que marcaron un hito en la historia mientras intentas conseguir nuevas marcas mundiales.

JUEGOS

· PC COMPATIBLES

SimAnt™ MAXIS

ocean

The Electronic Ant Colony

ERBE

EL HORMIGUERO ELECTRONICO
Hormigas. Has compartido tu comida, tu casa y planeta con ellas. Las has pisado, echado insecticida y aplastado.
Ahora tú pueder ser ellas.

APPLE MAC . CBM AMIGA . PC

ERRANO, 240 · 28016 MADRID · TELEF: (91) 458 16 58

OK PC

CAMBIO DE DISQUETES DE 5 1/4 A 3 1/2

Todos los mes recibirás con la revista un disquete de 5 1/4, pero si quieres te lo cambiamos por uno de 3 1/2. Este mes como oferta de lanzamiento recibirás dos disquetes: una demo del Guy Spy y el detector, asegurador y destructor de virus V Care en formato 5 1/4. Si deseas cambiarlos por 3 1/2, escribe a Editorial Nueva Prensa S.A., Plaza del Ecuador 2, 1º «B», 28016 Madrid o contacta personalmente a I+D Videomática S.L. c) Mirto, 1, Local. 28029, Madrid.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis VUELVE EL HEROE Y con él un apasionante videojuego para pasártelo en grande. Te revelamos cómo será la aventura gráfica más esperada del año.

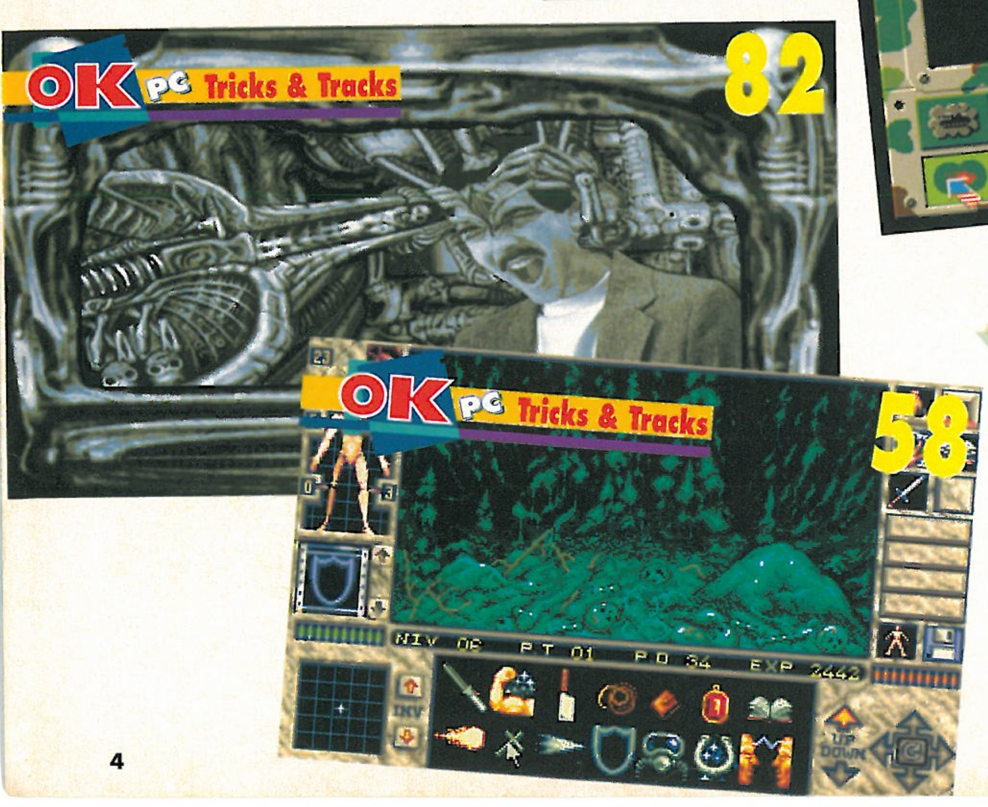


LINEA CALIENTE

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes, debes telefonear al **91-3159287**

¿Dónde esta Carmen Sandiego? ¡Búscala en el tiempo! LA AVENTURA ESTA EN LA HISTORIA No tienes delante de ti una taréa fácil, pero sí entretenidísima. ¡Búscala, no siempre tendrás una oportunidad como ésta.





Elvira II PESADILLA EN HOLLYWOOD Adéntrate en el mundo alucinante de los Estudios Viuda Negra y ayuda a nuestro desconocido amigo a rescatar a su novia.

Darkseed AL OTRO LADO DEL ESPEJO H.R. Giger y Cyberdreams han dado forma a un verdadero thriller del videojuego, que ahora puedes resolver con nuestras pistas.

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Ahora ya nos conocemos personalmente. A partir de este momento, te invitamos a compartir el mundo de la aventura del videojuego llamado: OK PC.

Todos los meses nos tendrás en tu kiosco con lo último en los temas que a ti te interesan y que encontrarás en las distintas secciones de tu revista. Por ser como tú informáticos, nos pareció más apropiado hacer un desarrollo lógico del tema, es decir: comenzando por lo nuevo te encuentras con nuestra sección OK News, donde las noticias nacionales e internacionales, son el plato fuerte del mes.

En OK Preview encontrarás un adelanto de los juegos que en breve podrás disfrutar, pero que aún no están a la venta.

Si te quieres ir de compras, pásate por nuestro OK Bazar, allí encontrarás todos los periféricos, tarjetas de sonido, etc. que puedas necesitar para jugar más y mejor.

OK Pasarela, nos muestra un análisis profundo de los videojuegos de actualidad; ésta es la sección más extensa de la revista.

Para mejorar tu juego, dispones de las páginas de OK Tricks & Tracks, en las que nuestros jugadores más brillantes te darán todos sus trucos y pistas para lograr que pases de nivel o logres la misma inmortalidad, pero por encima de todo para que te diviertas, pues de eso se trata.

En OK Hot Line entrevistaremos a las personalidades más importantes y representativos del sector. Ellos nos contarán sus puntos de vista, logros, sueños y esperanzas en este área donde la fantasía es quien dicta las reglas.

Para que descanses de nuestra particular enfermedad como PC-maniáticos, tienes el OK Ocio donde encontrarás toda las novedades en libros, vídeos, cómics, música y conciertos preferidos.

OK Conection nos permitirá saber más de cómo potenciar a través de todo tipo de utilidades y periféricos nuestra máquina de ilusiones llamada PC.

Y ya en la recta final nos espera OK Hits, nuestra sección más corta, pero también más caliente, pues en ella te contaremos según nuestro propio criterio los mejores videojuegos del mes. Con ella, y esperando que este primer número haya sido de vuestro agrado, nos despedimos hasta la próxima revista.

Te esperamos.

Director Editorial: José Ignacio Pérez Moreno
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: José Emilio Barbero
Redactor: Félix Físico Vara
Colaboradores: Patricia Alvaro Martín Echenique Jorge Gamio Eduardo Giachino Pedro J. González Antonio Martinez Herranz L.H. Servicios Informáticos Luis Villar Lucas «Typewriter» J.«Longfingers» José Villaba Medina
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12

Asesores de Marketing: Rafael Muñiz Ana Pérez Ferreiro
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12
Fotomecánica Preicor. Paseo de Perales 28 Madrid

IMPRIME COLOR PRESS, S. A.
C/ MIGUEL YUSTE, 33

Depósito legal 24602-92 Printed in Spain VIII.92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



VISITA DE UBI SOFT.

La compañía francesa Ubi-Soft estuvo en nuestro pais, representada por Pascale Renault, responsable de relaciones exteriores, con el fin de mostrar sus nuevos productos para el mercado español.

Pascal tuvo la deferencia de visitar nuestra redacción, acompañada por Ignacio Osuna Sainz ,responsable de Marketing de su distribuidor en España DRO-SOFT, para mostrarnos cuáles serán los pasos a seguir por Ubi Soft en cuanto a su estrategia de mercado y, cómo no, aquellos juegos por los que apuestan fuerte y que serán lanzados en próximas fechas.

Hablamos largo y tendido acerca de sus más inmediatas novedades para PC : "First Samurai" y "Bat II". El primero es una emocionante leyenda oriental que traslada a un guerrero desde el Antiguo Japón hasta el futuro con un único objetivo : vengar la muerte de su maestro Akira a manos del malvado Demon King. Rápido, inteligente, ágil, demoledor, este joven luchador tendrá que someterse a las más arriesgadas situaciones y enfrentarse a los peligros más temibles. Pero no lo hará con las manos vacías, además de contar con una gran técnica de lucha, puede deslizarse, saltar, escalar, recoger objetos y armas que irán surgiendo durante el juego y utilizarlas contra sus enemigos. La calidad gráfica en las imágenes, la movilidad tan cuidada y detallista del personaje y el magnífico diseño del entorno dónde se realiza cada acción, convierte a este producto en algo más que atractivo. Todos aquellos que gozáis de practicar los distintos tipos de artes marciales por los gimnasios, o que simplemente sois aficionados a este tipo de juegos, tendréis próximamente a vuestro alcance un programa que sin duda, va a convertir vuestros cuartos de estudio en uno de los "tatamis" más electrizantes del momento.

"BAT II", es una gran aventura gráfica desarrollada en un ambiente futurista que incorpora un buen cúmulo de variedades tomadas de los patrones de construcción de diferentes juegos. Su alta calidad en la imágenes uno de sus factores más destacables, reuniendo elementos RPG e incluso de simuladores ya que dentro del mismo juego tendremos la oportunidad de pilotar una increíble nave.

Por otra parte el juego, a diferencia de su antecesor, que nunca llego a ser editado en nuestro pais, va a ser traducido a nuestro idioma, un punto muy importante a su favor.

Creemos que las alternativas que tan gentilmente nos fueron presentadas por Pascale e Ignacio , UBI-SOFT y DRO SOFT, serán unos duros competidores en este cada vez más amplio escenario del videojuego.

DUNGEON MASTER (PSYGNOSIS-DRO SOFT) TODA UNA LEYENDA EN SU GENERO



Para todos aquellos amantes del "Role Playing Game" que no pudieron disfrutar de este sensacional juego en Atari y Amiga, ha llegado la hora de poner toda vuestra sabiduría en esta aventura que Psygnosis lanza al mercado del PC como el estreno de toda una leyenda en su género.

"Dungeon Master" nos arrastrará hacia las entrañas de un tenebroso mundo de subterráneos y calabozos del que será imposible escapar sin lucha. Paredes, estancias, rincones misteriosos, hasta el más mínimo detalle está perfectamente estudiado para alcanzar una increíble similitud con la realidad. En cada recodo, en cada esquina del peligroso recorrido podemos encontrarnos el más impresionante tesoro o tener que enfrentarnos con los monstruos más horribles dispuestos a acabar con nosotros. No habrá posibilidad de sobrevivir si no unimos nuestras fuerzas con las de otros posibles luchadores que debemos seleccionar de entre los mejores que vayan apareciendo dentro de tan maligno mundo. Los magos serán también una baza importante, pues por medio de sus enrevesados sortilegios y fórmulas mágicas nos sacarán de las más dificultosas situaciones. Ya lo dice el dicho, cuanto más poderoso seas, mejor para ti.

Desempolvad vuestra espada, desde hace tanto tiempo guardada en el armario, e iros preparando para enfrentaros próximamente a esta intrigante aventura, que acerca por fin hasta nuestro PC al clásico más legendario de los R.P.G.´s.

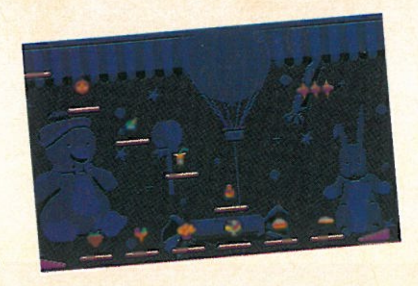


POWER MONGER (ELECTRONICS ARTS-DRO SOFT) ESTRATEGAS EN ACCION

Tu reinado era bueno y justo. Tu destino puede no serlo... Así comienza la historia de este juego de Electronics Arts, distribuido por DRO SOFT.

Devastadas todas las tierras del reino de Miremer y echando mano de los pocos supervivientes que nos quedan, navegaremos hacia otras fértiles tierras con el único objetivo de construir otro reinado, imponiéndo, si fuera necesario la fuerza de la espada para

BUMPY'S ARCADE FANTASY (LORICIEL-PROEIN S.A.) PARA PONERSE A SALTAR DE ALEGRIA



Loriciel vuelve a irrumpir en el mundo del videojuego con la super-renovada aventura de uno de sus personajes más queridos: Bumpy. Esta graciosa pelotita va a comenzar a saltar muy pronto en todas la pantallas de juego de nuestros PC´s.

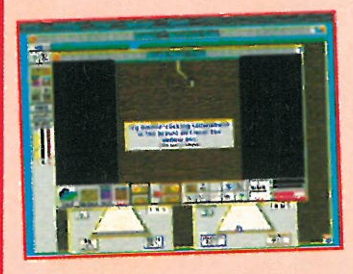
Un entretenido arcade, que hará saltar de alegría a los más acérrimos seguidores de este tipo de productos.

Saltar es el contínuo movimiento que hemos de realizar dentro del juego para poder saciar el voraz apetito de Bumpy. Hamburguesas, helados, tartas, etc..., colocadas estratégicamente sobre pequeñas plataformas, serán los objetivos que nuestro héroe de goma debe conseguir para finalizar correctamente todos los circuitos, que son muchos y difíciles en consonancia con la pericia adquirida. Las plataformas no son, por supuesto, todas de la misma calaña y a veces se abrirán o cerrarán, haciendo que las ilusiones de este simpático personaje se desinflen tan rápido como su pequeño cuerpo. El resto de elementos que aparecen en el juego le añaden el complemento justo de variedad y emoción que necesitamos para mantener nuestro interés. Experimentareis sensaciones de revancha una partida tras otra, cuando "pinchéis" en alguno de los dispositivos mecánicos que se han posicionado a tal efecto.

El estupendo color y la magnífica animación que presenta el juego va a hacer que os quedéis de piedra cuando comencéis a practicar cada uno de los niveles de este extraño mundo. Aún así, el impulso que podéis llegar a alcanzar en cada salto conseguirá que Bumpy escape de los peligros que le rodean sin rasguño alguno y consiga llegar a todo los sitios que se proponga.

Poneos el disfraz de canguro y preparaos para vivir la diversión más movida del momento. Este verano, vuestra casa se pondrá de "bote en bote" cuando enseñéis este estupendo juego a vuestros amigos.

SIM ANT (MAXIS-ERBE) LA INVASION DE LAS HORMIGAS



Maxis nos prepara otro sorprendente lanzamiento previsto para cercanas fechas, que además va ser traducido al castellano para mayor alegría de todos. Si ya hemos disfrutado bastante simulando ser temibles pilotos de avión, perfectos conductores de fórmula 1, e incluso los más arriesgados héoes del momento, Maxis nos propone ahora ni más ni menos que convertirnos en vulgares insectos, más concretamente en hormigas.

Suponemos que alguno de vosotros ya está mirando con inquietud hacia el suelo y empezando a rascarse frenéticamente. Tranquilos, solamente se trata de un juego ante el que quedaréis impresionados por el genial despliege biológico y técnico que ha sido necesario para realizar la construcción de las diferentes situaciones que se plantean dentro de este diminuto mundo. Su funcionamiento a base de iconos y ventanas, tan familiar para todos hoy en día, facilitará enormemente el manejo su uso por parte de los usuarios. Vais a alucinar cuando descubráis todo lo que de insecto lleváis dentro de vosotros mismos y si estáis dispuestos a aprender tanto las maravillas que son capaces de realizar estos diminutos animales, como los desaguisados que pueden cometer, enfrentándoos a los mismos peligros que ellas, no os queda mucho que esperar, ¡paciencia!.

necesario la fuerza de la espada para conseguir instaurar de nuevo nuestra corona perdida.

Un videojuego que contiene los ingredientes necesarios para "cocinar" un estupendo menú para aquellos que gusten utilizar su tiempo de ocio en saciar su hambre de estrategia. Nos esperan 195 mundos repletos de ejércitos, tribus invasoras, ladrones, caballeros, capitanes, etc..., todos preparados para poner a prueba en cualquier momento nuestra capacidad de respuesta ante cualquier acontecimiento que se produzca. Saber controlar sabiamente los poderes de la vida y la muerte, la riqueza y la pobreza, mostrarán que poseemos el equilibrio necesario para recorrer con éxito el sendero de la conquista. Lograr tu objetivo no es fácil, pues a la lucha constante por doblegar cada población, deberás unir tus dotes para conseguir comida, hombres, inventar armas nuevas e incluso comerciar con objetos.

No siempre luchar sin descanso te dará la victoria definitiva, a veces el uso de la diplomacia puede ser el mejor aliado que encuentres en tu camino, aunque este hecho, como buen estratega y seguidor de este tipo de juegos, seguro que ya lo sabías.

CARL LEWIS CHALLENGE (PSYGNOSIS-DRO SOFT) CARL LEWIS COMPETIRA EN VUESTRAS CASAS



PSYGNOSIS acaba de realizar uno de los fichajes más sonados de la historia del atletismo e incluyen en su equipo al atleta más galardonado de todos los tiempos: Carl Lewis.

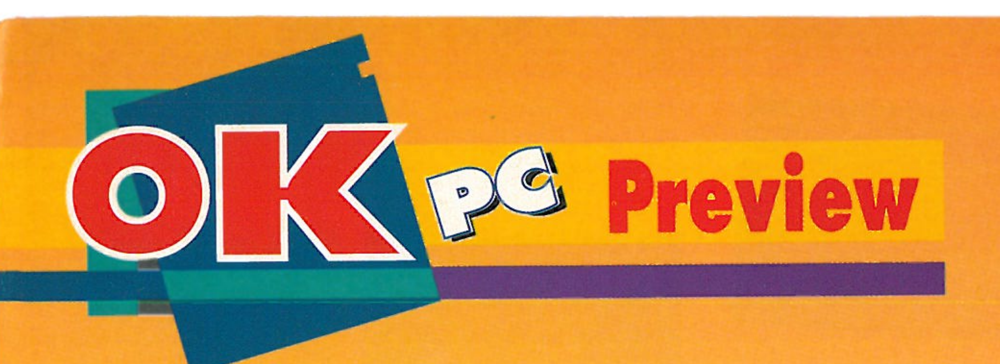
Este fenomenal arcade, cuenta con todos los votos a su favor para prolongar el tiempo de duración de las olimpiadas que se celebran en Barcelona todo el tiempo que vosotros queráis. Posiblemente, en el momento que leáis estas líneas, ya se encuentre a la venta en vuestro comercio favorito. Esto será motivo suficiente para que comencéis a preparar vuestra participación, entrenando convenientemente junto al gran campeón.

Psygnosis apuesta fuerte en este juego, con la pretensión de que llege a ser líder en el campo de simulación de atletismo. La sorprendente secuencia de introducción, el hecho de que todas la pruebas estén decoradas con imágenes digitalizadas de magnífica calidad y la incorporación de cinco opciones de control como importante innovación, pueden ser las claves para que el mercado les otorge la razón.

Experimentar la gestión única de entrelazado de juego tomando a vuestro cargo un equipo de atletas a los que deberéis controlar en sus entrenamientos, valorando sus atributos atléticos de velocidad, potencia, resistencia y agilidad. Como así también, prepararlos de este modo para sobrevivir en la prueba definitiva: la Gran Final, que tendrá lugar en el más real ambiente de un fascinante estadio olímpico.

La sección arcade no se nos ocurre que sea el lugar idóneo por donde empezar, porque obviamente nuestro estado físico no será el ideal. Por contra, contamos con un plan de entrenamiento de 5 semanas, para cada atleta que podremos estructurar semanalmente en tres formas distintas: Frecuencia, Intensidad y Tiempo. En vuestras manos se encuentra el futuro de tus atletas en la alta competición.

Hasta el más mínimo detalle está ya preparado, Carl Lewis os respalda. Si queréis alcanzar las mejores marcas, permanecer en vuestros puestos atentos al pistoletazo de salida.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis





- OK Preview: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE

VUELVE E

Cuando hace ya algunos años Lucas Arts (por aquel entonces simplemente Lucasfilm) lanzó al mercado «Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure», algo cambió para siempre dentro del mundo de las aventuras gráficas.
Y no fue sólo debido a la mundial fama cinematográfica de su protagonista, sino también a la revolucionaria concepción del juego, que más tarde fue copiada hasta la saciedad.

En efecto, la irrupción en el mercado de «Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure», marcó un significativo hito dentro del género de las aventuras gráficas, al introducir detalles que hasta ese momento si no eran totalmente nuevos, por lo menos no habían sido utilizados conjuntamente en un único juego.

La calidad gráfica, sencillamente desbordante, podría ser considerada como uno de estos puntos a destacar, pero tal vez lo más importante fuera el cómodo sistema de manejo del juego, que además de permitir al usuario no tener que teclear ni una sóla palabra, estaba concebido de forma tal que todo lo que se usaba, utilizaba, miraba, cogía o soltaba, se hacía a través del ratón con una sencillez encomiable.

Además el hecho de que en cada momento del juego, llegada la ocasión de conversar con otros personajes, se nos permitiese elegir entre diferentes combinaciones de textos, aporta un nuevo factor de originalidad al programa, que obtenía la culminación dentro de este apartado cuando, para sorpresa de los más «puristas» de los aficionados a las aventuras gráficas, el juego nos introducía ni mas ni menos que en divertidas secuencias ¡de arcade!, e incluso llegada la ocasión los escenarios se desplazaban con lo nunca utilizado hasta entonces en una aventura gráfica: ¡«scroll» de pantalla!.

Un programa así, protagonizado además por un personaje tan carismático como el mayor héroe nacido al amparo del cine de aventuras, no podía pasar inadvertido, y no lo hizó. Su éxito y leyenda han llegado hasta nuestros dias, hasta el punto de que Lucas Arts ni siquiera ha querido esperar a que nuestro idolatrado Indiana Jones volviera a las pantallas cinematográficas para dar forma a una nueva aventura gráfica. «Indiana Jones and The Fate of Atlantis, el programa que este mes ocupa con protagonismo destacado nuestra sección OK Preview, ha sido concebido a partir de un guión que nunca llegó a ser utilizado para el celuloide, y que ha sido aprovechado para dar forma a un nuevo y fantástico videojuego cuyas líneas generales a continuación os adelantamos.

EN BUSCA DE LA ATLANTIDA

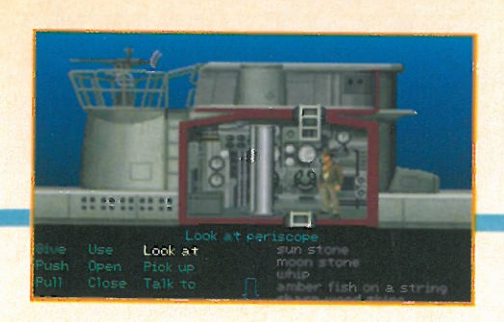
El juego tiene su punto de comienzo con una situación no exenta de comicidad: el Dr.Jones, reputado

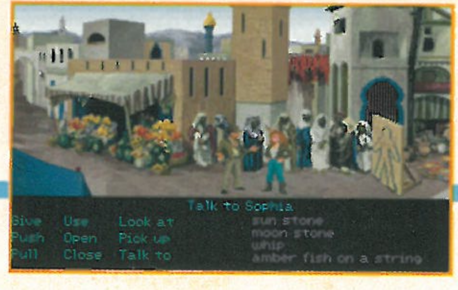




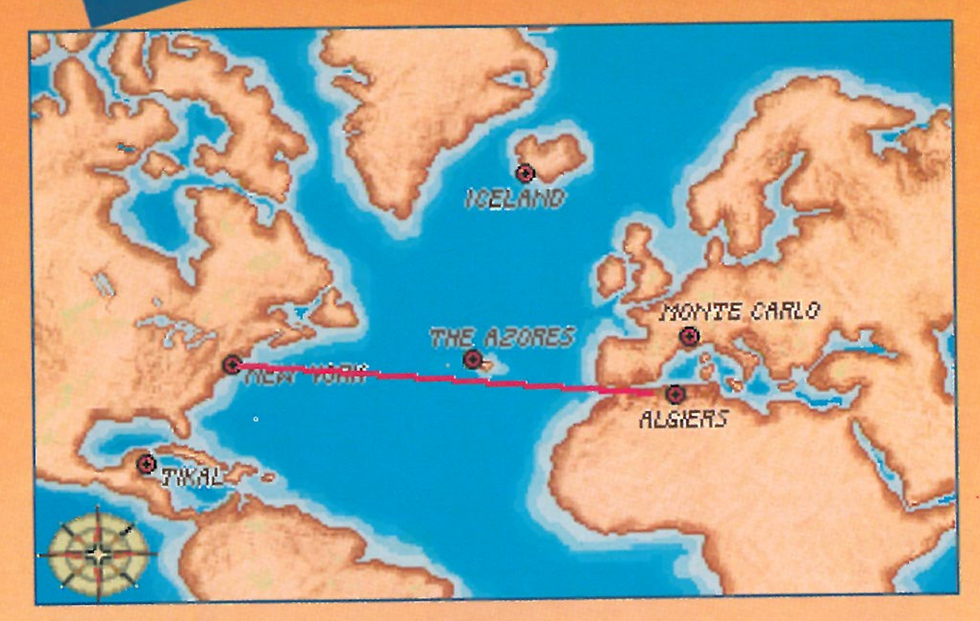


HEROE









En nuestro periplo para ayudar a Indy y Sophia a encontrar la mítica Atlántida, podremos visitar una gran cantidad de localizaciones diferentes.

arqueólogo y conocido aventurero, asiste a una conferencia de arqueología en Nueva York, en la que una prestigiosa y hermosa colega, Sophia Hapgoog, diserta acerca de un tema fascinante: la Atlántida. Tras unos cuantos e inverosímiles acontecimientos, Indy

Indy tendrá esta vez una bella acompañante.

acaba por trabar conocimiento con la bella arqueóloga, quien finalmente se convierte en su compañera de viaje para la aventura que ambos acometerán juntos: la busqueda del mítico continente desaparecido, la Atlántida.

A partir del mismo momento de la partida, y tal como sería de esperar, nuestra pareja protagonista se verá envuelta en un sinfín de peligrosas situaciones, teniendo una vez más como pertinaces adversarios a los soldados del Tercer Reich.

Para ayudarles a combatir contra los nazis, y por supuesto para solventar cuantos problemas se presenten en su periplo, Indy y Sophia contarán con nuestra inestimable ayuda, que una vez más les prestaremos haciendo uso del mismo sistema de juego que Lucas Arts creara para el ya mencionado «Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure», así como en posteriores producciones tan exitosas como las dos partes del mítico «The Secret of the Monkey Island».

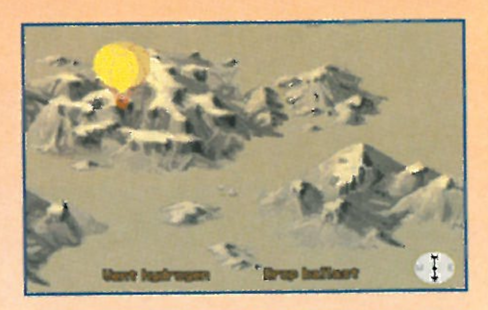
De nuevo a lo largo de la aventura asistiremos y seremos protagonistas de diferentes secuencias en el más puro estilo arcade (como algún combate a puñetazo limpio), e incluso se nos exigirá acometer labores tan pintorescas como pilotar un globo o un submarino.

EN SEPTIEMBRE EN SUS PANTALLAS

Será en el mes de septiembre cuando previsiblemente «Indiana Jones an The Fate of Atlantis» llegue a nuestro país, y os podemos adelantar que entonces podremos gozar de algunas de sus fantásticas características que os podemos ya adelantar (entre ellas por supuesto la oportuna e inestimable traducción del juego al castellano por parte ERBE, la distribuidora de Lucas Arts en nuestro país): gráficos VGA de 256 colores de una calidad desbordante, ambientación sonora insuperable, argumento apasionante, y todo el atractivo y carisma del héroe del látigo y el sombrero. ¡Tres hurras por Indy!.

JOSE EMILIO BARBERO.













Como podeís apreciar en todas y cada una de las imágenes que acompañan este artículo, la calidad gráfica del juego ronda lo extraordinario, tal y como ha ocurriido hasta el momento en la mayoría de las producciones de Lucas Arts.

THE Carl Lewis CHALLENGE

UNITED STATES

GREAT BRITAIN

FRANCE

GERMANY

SANTA MONICA

Mobil 1

46

Carl Lewis

THE CARL LEWIS CHALLENGE

TU RETO OLIMPICO

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

— más rápido, más alto, más fuerte —

Acepta el desafío de **Carl Lewis** y selecciona, dirige, entrena y controla a un equipo de atletas para que consigan el oro en lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto de altura o salto de longitud.

¡Sigue los pasos de Carl Lewis y ve en busca del oro!

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Animación digitalizada de auténticos atletas de categoría mundial.
- Acción simultánea con participación de un máximo de cuatro jugadores, haciéndose cargo cada uno de su propio equipo de atletas.
- VGA con 256 colores.
- Repeticiones de la acción totalmente digitalizadas.
- Sistemas de entrenamiento y opciones de control personalizadas, con análisis estadísticos de los perfiles de entrenamiento de los atletas.
- Hasta cinco opciones de control distintas.
- Soporta sonido Adlib, Soundblaster, Soundmaster y el altavoz interno del PC.
- Requiere 640 Kb RAM.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35



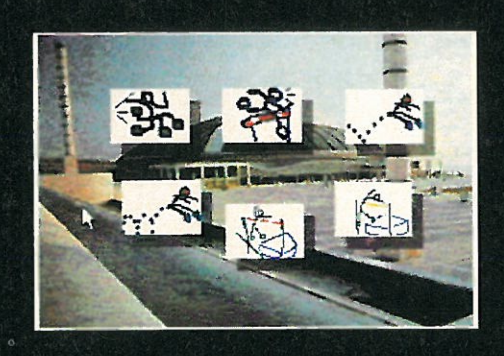


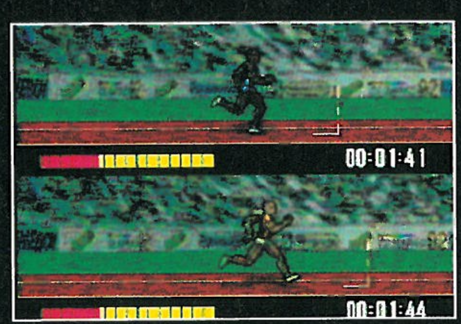
- OK Preview: *OLIMPIADAS 92: ATLETISMO*
- Compañía: TOPO SOFT
- Distribuidor: ERBE

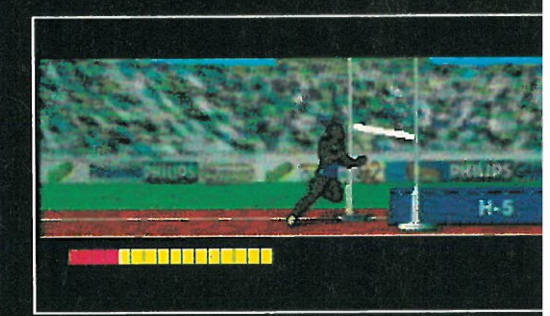
Olimpíadas'92: Atletismo



EL LISTON AUN







Como antesala imaginaria de la más relevante competición deportiva de este año, las Olimpiadas de Barcelona, os hacemos partícipes de la buena noticia que supone la incorporación en próximas fechas de un nuevo videojuego, como merecido homenaje para con el mencionado evento : «Olimpiadas 92 (Atletismo)». De esta manera, TOPO SOFT coloca aún más alto, si cabe, el listón en cuanto a juegos de simulación deportiva se refiere, y está dispuesta sin duda, a derribar todos los récords establecidos, con el fenomenal lanzamiento de este producto.



MAS ALTO

Viene este juego a completar la saga olímpica que se inició con «Olimpiadas 92: Gimnasia Deportiva», sin perder fidelidad alguna con el espectacular diseño creado para esta primera entrega. Es decir, las imágenes reales digitalizadas, se entremezclan a la perfección con los gráficos, y los movimientos han sido estudiados al detalle y presentados con exhaustivo cuidado, calidad y diseño.

Seis diferentes pruebas atléticas serán en este caso los nuevos retos que deberemos superar, y un repóker de estrellas y equipos que supondrán las mejores bazas para alcanzar las metas, que en principio, no tienen un horizonte menor que el que cada uno se quiera proponer a sí mismo. Salto de longitud, triple salto, 100 metros lisos, 400 m. vallas, salto de altura y salto con pértiga, todos los desafíos posibles encuentran cabida en esta competición. Esta conseguirá hacernos pasar los ratos de ocio intentando emular a las más rutilantes estrellas del firmamento olímpico, e incluso superar sus más inalcanzables marcas.

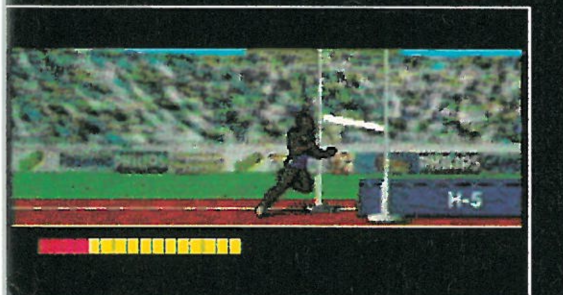
CADA PRUEBA SUPONE UN DESAFIO DIFERENTE.

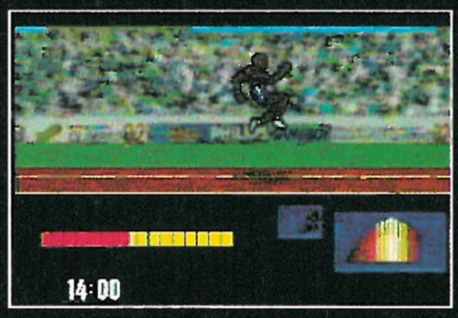
Las pruebas por sí mismas, serán el lugar idóneo, para sentirse definitivamente identificado con el juego y ahí es por tanto, dónde fabricante y distribuidor han echado el "resto", presentando con una realidad meridiana todo el atractivo necesario que en este tipo de juegos requiere el propio jugador.

El reto: la mejor marca

será el espejo en el que nos deberemos fijar si queremos competir con garantías de éxito en pruebas de tanta individualidad como lo son los saltos. Con una magnífica exactitud que demuestra un perfecto estudio del complicado asunto de la técnica, todos los obstáculos quedarán salvados por la precisión que deberemos poner en cada uno de los movimientos a realizar. Combinar el riesgo y la valentía en los saltos, perdiendo el miedo a volar dentro de nuestra pantalla, son todos los valiosos secretos que deberemos conocer.

Igual que su homónimo de gimnasia, aporta puntos de referencia válidos para optimizar en cada caso nuestras actuaciones.



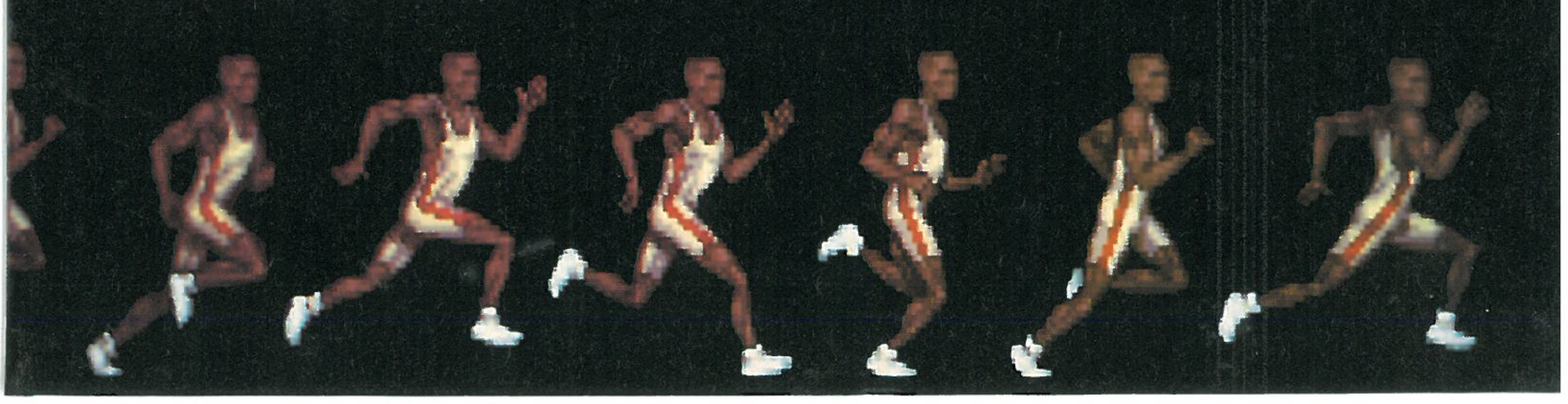


Competición y records en tiempo real.

Las competiciones de velocidad, consiguen estimular nuestros sentidos hasta límites insospechados. Nos encontraremos cara a cara con el atleta que corre en la calle contigua como referencia única, pero suficiente si llega la hora de aumentar la velocidad para intentar superarle, e incluso para regocijarnos cuando, traspasada la línea de meta, comparemos los tiempos realizados. Explotar al máximo nuestra concentración, disciplina y sangre fría, Entrenamiento, entrenamiento y entrenamiento, tanto en la competición real como en la que te propone «Olimpiadas 92: Atletismo», será la base fundamental para obtener todos los récords que desees cuando llegues a defender a tu país en la Olimpiada final.

Cálzate tus zapatillas y efectúa un buen precalentamiento sobre el tartán, porque el desafío olímpico está próximo.

FÉLIX JOSÉ FISICO VARA.



OK PC Bazar

PC TOPSTAR - SV227
Distribuido por : DRO SOFT

De diseño peculiar y algo especial, su calidad en el acabado y dureza de materiales son el punto necesario para entrar en el mercado del joystick con muchas probabilidades de éxito. El Topstar viene provisto de 2 pulsadores de fuego y un interruptor de auto-disparo que da una mayor comodidad en el manejo. Los seis microinterruptores blindados y la carcasa transparente, protegen de forma adecuada la mecánica y son un atractivo a añadir.

PRECIO : 6.300 ptas.





PC-SOUNDMAN
Distribuido por : ERBE

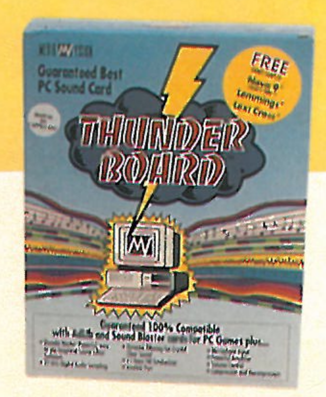
Este producto puede ser el primer peldaño a subir para todo aquel que desee introducirse con éxito en el mundo del PC Multimedia. Una tarjeta de sonido con importantes características de calidad, pues es capaz de sintetizar 11 voces y realizar efectos especiales y salida de voz ADSR programable, conectores estándar, y posee además un amplificador incorporado con control de volumen integrado. En resumen, una caja "mágica" que pone a vuestra disposición todos los elementos necesarios para una audición correcta, ya que incluye auriculares, altavoces y el software necesario.

PRECIO : 23.900 ptas.

ROLLERMOUSE
Distribuido por : PROEIN S.A.

Si os habeis cansado de usar un ratón convencional, RollerMouse, os ofrece una alternativa totalmente fiable. Un dispositivo apuntador que al ser 100% compatible Microsoft y Mouse system, funciona por tanto, con todo el software utilizado por éstos, aportando un control superior del cursor y una extraordinaria movilidad en la pantalla. En contra de lo que en principio se pueda pensar, es simple de instalar y muy fácil de usar.

PRECIO: 19.900 ptas.





THUNDER BOARD

Distribuido por : PROEIN S.A.

Un complemento de sonido ideal para tu PC, que cuenta con un buen número de características como son el sintetizador musical FM de 11 voces, la posibilidad (hasta 22 Khz) de grabación/reproducción de audio digitalizado, sonido en alta calidad mediante filtrado, entrada de micrófono, compresión/descompresión de audio digitalizado, puerto de joystick incorporado, control de volumen. Además, soporta una extensa libreria de programas del mercado.

PRECIO: 29.900 ptas.

GAMECARD SV-210

Distribuido por: DRO SOFT

La sencillez de este elemento es la mejor virtud de esta Tarjeta para juegos de entornos PC y Compatibles. A diferencia de otras, la SV-210 viene recubierta por una carcasa que la protege de posibles daños al efectuar manipulaciones en el momento de conectarla. Lleva incorporado un selector de velocidad con tres posiciones : lenta, media y rápida. Cuenta con posibilidad de conexión para dos joysticks con entrada estándar tipo D de 15 pines.

PRECIO : 3.500 ptas.

MERLIN

Distribuido por: ERBE

Joystick analógico de diseño funcional, que proporciona un control exhaustivo de cualquier juego que queramos utilizar, aunque sean los de simulación aérea los más apropiados. Respuesta extra-rápida, doble interruptor de disparo, conmutador de ráfaga de extrema precisión, ajuste total de ejes, fijación mediante ventosas que proporcionan un agarre más que fiable. Son éstas cualidades nada desechables, a las que se debe añadir que el producto tiene un año de garantia.

PRECIO: 5.200 ptas



PC CONNECTION SV-20

Distribuido por: DRO SOFT

Joystick de diseño funcional, que facilita su manejo. Incorpora dos microinterruptores para el disparo, aumentados por la posibilidad de disparar a ráfagas por medio de un dispositivo añadido. Cuenta también con autocentrado, controladores de ejes para centrado manual y cuatro ventosas que facilitan una fijación fiable. Válido para IBM y PC compatibles 100%.

PRECIO: 3.200 ptas.

MACH I

Distribuido por: PROEIN S.A.

Este modelo, de dimensiones reducidas, podreis utilizarlo sin problemas, todos aquellos que tengais un reducido lugar de "trabajo". Cuenta con elementos importantes como son la buena precisión en el manejo, el fácil sistema de ajuste entre ejes, su gran movilidad, el doble disparador de cómodo acceso, que posibilita el paso para fenomenales logros en puntuación. Este joystick, pequeño pero matón, está diseñado para miles de programas y funciona con IBM PC y 100% compatibles.

PRECIO: 3.995 ptas.


OK PC Pasarela
¿Dónde está Carmen Sandiego?
Búscala en el Tiempo
¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
¡Búscala en el Tiempo!
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
PASSPORT
Atlas Histórico Mundial
Atlas
Broderbund
LA AVE
EN



- OK Pasarela: *¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? BUSCALA EN EL TIEMPO*
- Compañía: Broderbund Software Inc.
- Distribuidor: Dro Soft
- Tarjetas Gráficas: VGA, CGA, EGA, Hércules
- Tarjetas de sonido: AD LIB, Soundblaster, Soundmaster.

A través de trepidantes situaciones llegarás a descubrir la red criminal más peligrosa conocida hasta el momento. Investiga a fondo, analiza las pruebas, interroga a los testigos, usa todas las herramientas, pero por encima de todo disfruta al maximo las posibilidades de este videojuego.

NTURA ESTA LA HISTORIA

Los diseñadores Gene Portwood y Lauren Elliott pensaron que con un ordenador se podría hacer algo mucho más interesante y para un tipo de público mucho más amplio, y hace ya algún tiempo diseñaron unos programas cuyo objetivo era el de enseñar, pero enseñar divirtiendo. Debían ser educativos, pero a la vez, dotados de una estructura similar a la de un juego para que la persona que se sentase delante del ordenador no solo lo aprendiese, sino que además pasase un buen rato.

Todo esto ha quedado plasmado en la serie 'Carmen Sandiego'. Esta mujer es la cabecilla de una banda internacional de ladrones que se dedica a robar los objetos más valiosos del mundo sin que nadie pueda detenerlos. Se ha conseguido capturar a la banda, pero nunca a la propia Carmen. El problema ahora es incluso mayor, ya que se deberán seguir sus huellas ¡a través del tiempo! Los ladrones se han apoderado de una máquina del tiempo y la están empleando para hacerse con los mayores tesoros de los últimos 1.500 años: la lanza de Don Quijote, el teatro de la Scala o incluso el sombrero de Napoleón.

Como ser detective y divertirse en el intento

El jugador toma el papel de un detective de la agencia Acme y debe intentar



capturar a la banda y, como objetivo final, a la propia Carmen. Para eso contará con la ayuda del último dispositivo temporal: el Chronoskimmer. Este aparato se utiliza para viajar en el tiempo y a lo largo de 48 localizaciones espaciales.

Permite explorar la escena del crimen en busca de pistas y traducir las conversaciones con los testigos. Por último también dispone de un robot de capturas para arrestar a los sospechosos. Sólo hay un problema con él, se puede usar durante un tiempo limitado que se indica al comienzo de cada misión. Es muy importante distribuirlo con habilidad ya que será el principal enemigo de la misión.



En cada partida visitaremos los más bellos lugares del mundo.



Gracias a nuestro sofisticado equipo, podremos viajar a través del tiempo cómodamente.

Para obtener la orden de captura contra los sospechosos tendremos que recolectar varias pistas.



En más de una ocasión a la pantalla de nuestro ordenador se asomarán personajes muy conocidos.



A medida que resolvamos casos seremos ascendidos de categoría.





A medida que nuestra experiencia aumente, conseguiremos llegar más y más lejos en nuestro objetivo de captura. No obstante, antes de poder acceder a meter entre rejas a la mismísima Carmen Sandiego, tendremos que resolver previamente la nada desdeñable cifra de 80 casos... lo que desde luego no esta al alcance de cualquier aficionadillo.





Supera las pruebas y conviértete en un Superdetective.



Lo primero será inscribirse en la agencia de detectives donde, una vez superado el período de prueba, se conseguirá entrar en la División de Crímenes en el Tiempo con el rango de Cadete. Según se vaya superando misiones con éxito y capturando miembros de la banda se irá ascendiendo por los rangos de Patrullero, Investigador, Inspector... hasta llegar a Superdetective.

Una vez resueltos la nada despreciable cifra de 80 casos se nos retirará del servicio activo.

Se dispondrá de un Chronoskimmer y, con los únicos datos del género del sospechoso, el objeto robado y el lugar y fecha del crimen se inicia la primera misión. Se pueden introducir en el Chronoskimmer las pistas descubiertas para revelar la identidad del sospechoso o revisar sus dossiers. Una vez conseguida la información suficiente para identificar al criminal se



Encontrar en nuestro camino a uno de los muchos y peligrosos secuaces de V.I.L.L.A.N.O. será toda una confirmación de que el destino que habiamos seleccionado era el más adecuado.

Consigue la orden de arresto antes de capturar al ladrón.

obtiene una orden de arresto. Si no, aparecerá una lista de los posibles sospechosos.

¡Atrapen a ese ladrón!

El criminal se dirige a su guarida en uno de los 48 lugares en el tiempo y el espacio. Hay dieciséis posibles sospechosos del crimen. Para cumplir la misión hay que cumplir dos tareas antes de que se agote el tiempo: seguir los pasos del delincuente hasta su destino final e identificarlo, y conseguir una orden de arresto para apresarle. Se encontrarán pistas para descubrir su identidad a medida que se interroga a los testigos y se encuentran objetos durante la persecución.

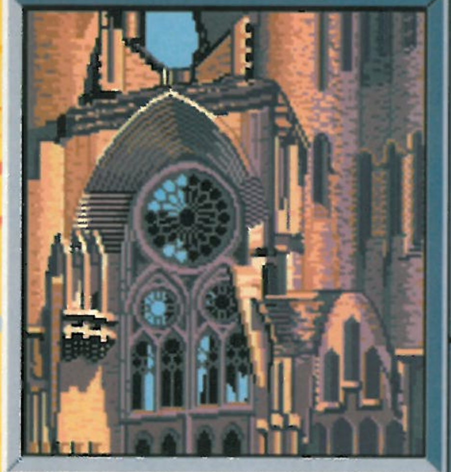
Hay que obtener una orden de arresto del criminal antes de capturarlo. En caso contrario, el criminal escapará y la carrera de detective se verá afectada.

El manejo es muy sencillo y en seguida se consigue dominar el Chronoskimmer.

Dispone de tres botones: Viajar, Búsqueda y Datos. Seleccionando el



Interrogando a los testigos obtendrás las pistas para identificar al criminal.



Si conjuntamos nuestras acciones en el ordenador con una continua consulta del fantástico libro que el programa incluye, la partida no sólo ganará en interés, sino que también aprenderemos un sinfín de nuevos conocimientos.

primero se muestran los posibles destinos con sus fechas. Puede ocurrir que tengamos el mismo destino con fechas diferentes, decidiendo ir a uno u otro basándose en las pistas obtenidas con el botón de Búsqueda. Con este podremos interrogar a los testigos o informadores y recorrer la escena en busca de posibles pistas. Cuanto más se investigue más pistas se obtendrán, pero también se perderá más tiempo, algo de lo que no se anda sobrado.

Habrá que introducir todas las pistas recogidas sobre el sospechoso en la base de datos de Evidencias, accesible a través del botón de Datos, pistas necesarias para obtener una orden de arresto. En algunas ocasiones estas pistas no serán suficientes y se deberá utilizar la enciclopedia que acompaña al programa.

Cuanto más se juegue menos se tendrá que utilizar este libro, señal de que el objetivo básico de este programa, enseñar, se está cumpliendo, y además se pasará un buen rato intentando capturar a esos peligrosos villanos.

Si se está en la pista correcta aparecerán gráficos de los compinches de Carmen y tendremos testigos e informadores a los que preguntar; si no aparece nadie es que se ha errado con las pesquisas.

Para conseguir localizar a los villanos habrá que descifrar las pistas que ofrece el programa y consultar el libro (cuya calidad, por cierto, es digna de todo elogio) donde aparecen datos suficientes para resolver cualquier enigma, aunque también puede interesar el empleo de otros libros de referencia.

El manual, claro y conciso, será una gran ayuda en los primeros casos hasta habituarse al sistema de juego, similar a los programas precedentes de la serie, pero incorporando este último la Historia como ingrediente añadido a esta excelente receta educativa que propone la casa Broderbund y que, aparte de enseñar, divierte, cosa siempre difícil.

Entretenido, jugable y original

Una vez que nos integramos plenamente en la mecánica del juego, el programa se nos revela paulatinamente más y más divertido, y en apenas un par de partidas nos resultará difícil levantar la vista del ordenador durante algunos segundos... dicho de otra forma, el desarrollo del juego no puede ser más adictivo ni original.

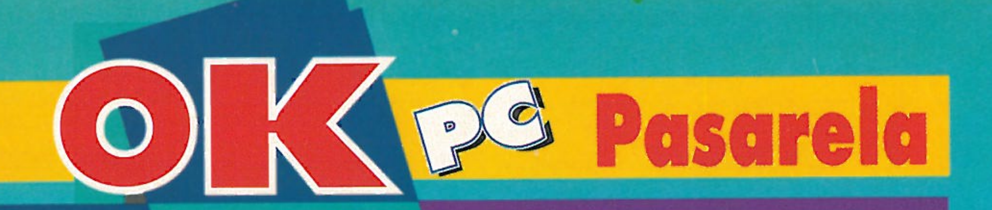
El libro incluido, que podría parecer un mero adorno de gran calidad, es una herramienta imprescindible para avanzar en nuestra misión. Además, aporta un nuevo elemento de distracción al jugador, quien se tendrá que apañar para realizar contra-reloj abundantes pesquisas a lo largo de sus páginas.

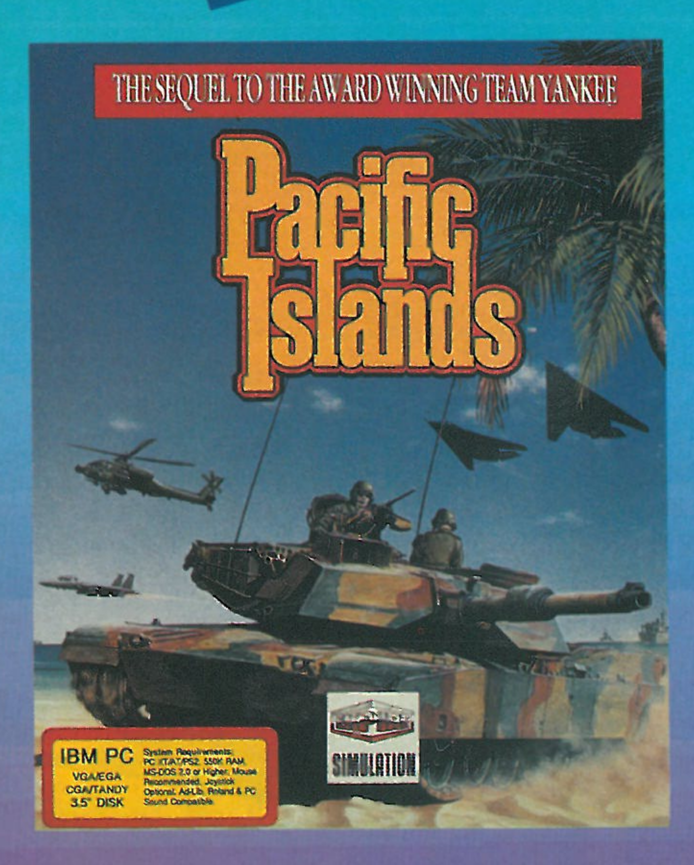
Es importante destacar el papel didáctico de este juego, que sin darnos cuenta nos ayuda a tomar conocimiento de una gran parte de la historia de la Humanidad, como así también de la Geografía de nuestro planeta.

En este videojuego podría haberse profundizado un poco más en sus gráficos y sonido, para así sacar más partido, sobre todo, con los tiempos que corren, donde, por ejemplo, los primeros no aprovechan todas las posibilidades de las tarjetas VGA. Lo dicho no empaña en absoluto, el resultado final que es excelente y además está traducido al castellano, un punto muy a su favor, y que se añade a la estupenda impresión causada por el programa. En pocas palabras, un estupendo videojuego para pasar muchas horas a tope.

OK	82%
Jugabilidad	96%
Graficos	85%
Sonidos	70%
Originalidad	95%
Movimientos	60%







- OK Pasarela: PACIFIC ISLANDS
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjetas Gráficas: CGA, EGA, VGA
- Tarjetas de sonido: AD LIB, Roland, PC Sound.

Un digno s
del "TEAM

PACIFIC ISLANDS

Empire logró sorprender hace no muchos meses a los aficionados al mundo de la simulación y la estrategia con un título que aunaba realismo, complejidad y originalidad. Se trataba de «Team Yankee», cuya segunda parte, «Pacific Islands», que ahora desembarca en nuestro país, es objeto de nuestro profundo análisis.

Como ya hemos dicho, «Pacific Islands» es la continuación del sensacional «Team Yankee». Este programa, basado en el "best-seller" del mismo nombre, situaba al jugador al mando de dieciséis tanques, divididos en cuatro pelotones y con control simultáneo sobre todos ellos. Como es de suponer, el hacerse cargo de todos estos vehículos podía crear bastantes problemas de control, pero los programadores de O.D.E consiguieron diseñar un sistema de manejo tan sencillo como eficaz.

Todo lo que sepáis sobre «Team Yankee» es directamente aplicable a este nuevo programa de Empire, ya que las diferencias entre ambos, en los aspectos básicos son mínimas, y todo aquél que haya jugado al primero no tendrá ninguna dificultad en manejar este último (hasta que lleguen las batallas avanzadas, claro).

Bienvenidos a bordo

Nuestra misión en el juego consiste en reconquistar todas las áreas de batalla de cada una de las cinco islas de un archipiélago del Pacífico. Las islas deben atacarse en una secuencia determinada, aunque tenemos libertad a la hora de decidir el orden en que recuperarás cada zona de la isla. êsta es una de las principales diferencias con «Team Yankee», ya que en éste el orden de las batallas era secuencial, sin ninguna posibilidad de modificación. Los escenarios son mucho más complejos con nuevos tipos de edificios e instalaciones, y las misiones son bastante más variadas. Afortunadamente, no tendremos que repetir escenarios en los niveles de mayor dificultad, y también tendremos la posibilidad de planificar, antes del ataque, una cobertura de artillería a una hora determinada, así como colocar campos de minas.

Al principio podemos seleccionar un equipo predefinido o bien crearlo a nuestra medida, cosa recomendable ya que cada vehículo utiliza su propia munición y tiene sus especificaciones de velocidad, resistencia y ataque. Se pueden elegir cuatro tipos de blindados: los tanques Abrams y Bradley y los lanzacohetes M113 y VTM. Las unidades mixtas son las más efectivas, ya que su variedad en armamento permite eliminar cualquier tipo de objetivo.

La otra novedad que presenta el juego está referida en lo concerniente a la financiación y organización de las fuerzas. En «Pacific Islands» dispondremos de unos recursos monetarios limitados con los que deberemos mante-

ucesor "YANKEE"



Para completar el juego tendremos que acometer la árdua tarea de reconquistar las áreas de batalla de cinco islas de un archipiélago del Pacífico.

El programa nos permite seleccionar nuestro propio equipo, además de poder elegir entre cuatro tipos de tanques.

ner nuestro equipo en el mejor estado operacional, posible hasta que reconquistemos el archipiélago en su totalidad o hasta que acaben con nosotros.

También, podremos comprar vehículos, municiones o reparar los daños sufridos en combate.

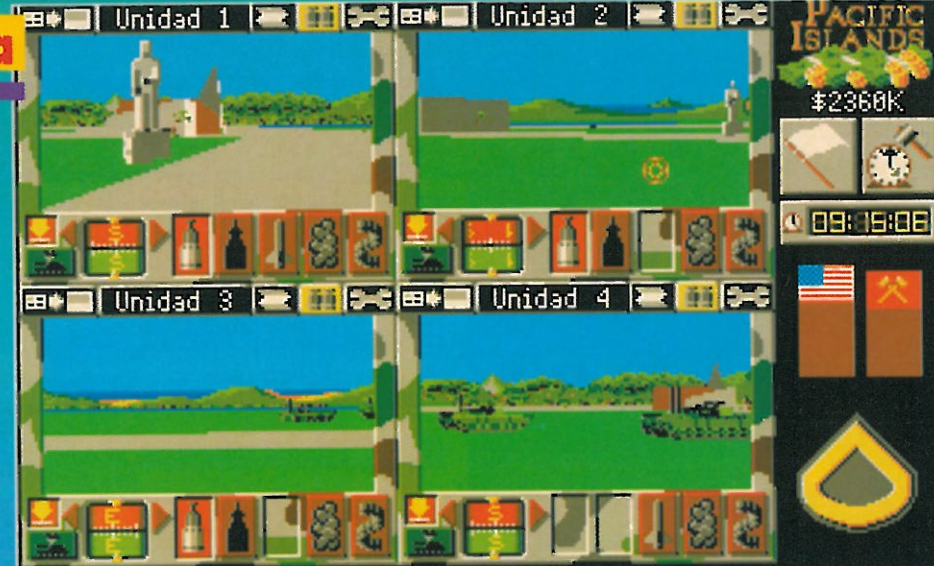
Equipando nuestro pelotón

Hay versiones inferiores de cada vehículo que están disponibles a un precio más bajo. Son útiles si se atraviesan dificultades financieras y no se dispone del suficiente dinero para comprar equipos nuevos aunque los usados no funcionarán tan bien como sus equivalentes nuevos en cada batalla.

Podemos comprar cuatro tipos distintos de munición: ATAE, SABOT, TOC y HUMO, aparte de una ametralladora con munición ilimitada común para todos los vehículos. El armamento más eficaz es el misil TOC, antitanque de largo alcance, aunque hay que tener en cuenta que sólo podemos dispararlos cuando el vehículo está parado. La recarga de armas se toma su tiempo y habrá que esperar un rato para poder disparar de nuevo. Estos tiempos son auténticos y se ajustan a lo que se tardaría en cargar ese tipo de arma en la realidad. Todo esto funciona en modo multitarea, es decir, que podemos dar órdenes a un pelotón mientras se recargan las armas de otro.

Ganaremos dinero al destruir vehículos o instalaciones enemigas y lo perderemos cuando nos alcancen o cuando ataquemos instalaciones neutrales.

Aunque ésto añade una nueva dimensión al programa, se podría haber usado otro sistema más realista. Es improbable que el mando de un escuadrón de tanques tenga que preocuparse del aspecto económico de una campaña y deba adquirir en un "mercado" los recambios y el abastecimiento de sus tropas.



El modo cuadrante nos permite controlar todos los pelotones a la vez, quedando la pantalla dividida en cuatro zonas independientes entre sí.

«TEAM YANKEE» frente a «PACIFIC ISLANDS»

En comparación con «Team Yankee», se ha mejorado el sistema en 3D, una de las peculiaridades de este juego, ya que a diferencia de los simuladores típicos, emplea un sistema que incorpora gráficos de mapas de bits a un paisaje generado con polígonos, aunando las ventajas de ambos sistemas. Los gráficos son buenos y poseen un gran detalle, aunque no llegan al nivel del impresionante «Tank Platoon». A diferencia de este, no es necesario un procesador muy rápido para sacar todo el partido al programa.

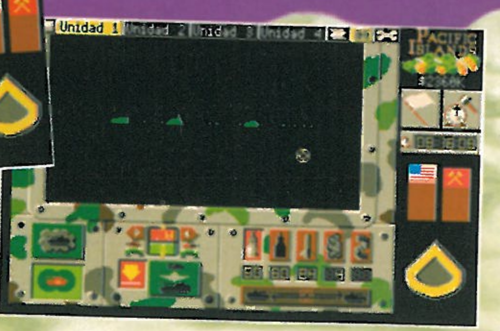
«Pacific Islands» es una estupenda combinación de acción, estrategia y simulación.

Hay dos modos de control: el cuadrante, con el que podemos controlar todos los pelotones a la vez, o el de pantalla completa, en el que ésta se centra en un solo pelotón. Se puede mostrar un mapa de la zona circundante vista desde arriba, desde donde controlamos el movimiento de las tropas; una vista en 3D simulada del campo de batalla, donde tiene lugar el combate, o una pantalla de estado que muestra el nivel de daños de los vehículos, la munición que queda por utilizar y la condición física de sus ocupantes.

Técnicas de combate

Para mover a los vehículos se fija en la pantalla del mapa un punto de destino y la velocidad, que se muestra en todo momento en un indicador de la parte inferior; además se informa del tiempo previsto de llegada. Sólo se permite un destino para un pelotón en un momento dado, aunque podemos cambiarlo en cualquier momento. Por cierto, que





Una de nuestras grandes preocupaciones a lo largo de la partida, será mantener nuestras arcas bien repletas, para poder comprar vehículos y municiones.

sería interesante contar con la posibilidad de fijar varios puntos dentro de un itinerario para fijar rutas más complejas, sin tener que preocuparse cada cierto tiempo del pelotón.

La velocidad máxima depende del tipo de terreno por el que se circule: la carretera, lógicamente, es el terreno más rápido, seguido por el campo, el bosque y los ríos. La utilización de la selva como camuflaje es la clave de la victoria. Aunque la velocidad disminuye mucho al atravesar una zona de vegetación, estas zonas frondosas nos permitirán acercarnos al enemigo sin ser detectados, y podremos atacarlo por sorpresa. El único problema es que el enemigo puede hacer exactamente lo mismo. Como dato anecdótico, os podemos decir que en una de las primeras batallas, una de nuestras unidades quedó destruida en un abrir y cerrar de ojos.

Durante el combate es recomendable usar los dos sistemas de visión que incorporan los vehículos: infrarrojos y binoculares. Si los utilizamos a la vez podremos detectar tanques en la oscuridad o a grandes distancias sin confundirlos con la espesa vegetación. La posición de las unidades enemigas localizadas está marcada en el mapa con una bandera que representa cada unidad, aunque estas banderas sólo aparecen cuando están a la vista del jugador o se haya recibido información de inteligencia. Sin embargo, el que no haya banderas enemigas no significa que no haya unidades cerca (podemos tenerlas detrás, ocultas en una selva).

El programa nos ofrece control simultáneo sobre dieciséis tanques, divididos en cuatro pelotones.



La velocidad máxima de nuestros tanques dependerá siempre del tipo de terreno por el que circulen: carretera, campo, bosque o río.

Nuestra opinión

El sistema de control de «Pacific Islands» es idéntico al de «Team Yankee» y, considerando toda la información que hay que manejar, es realmente sencillo, con menús dirigidos por iconos, sin diálogos que compliquen las cosas.

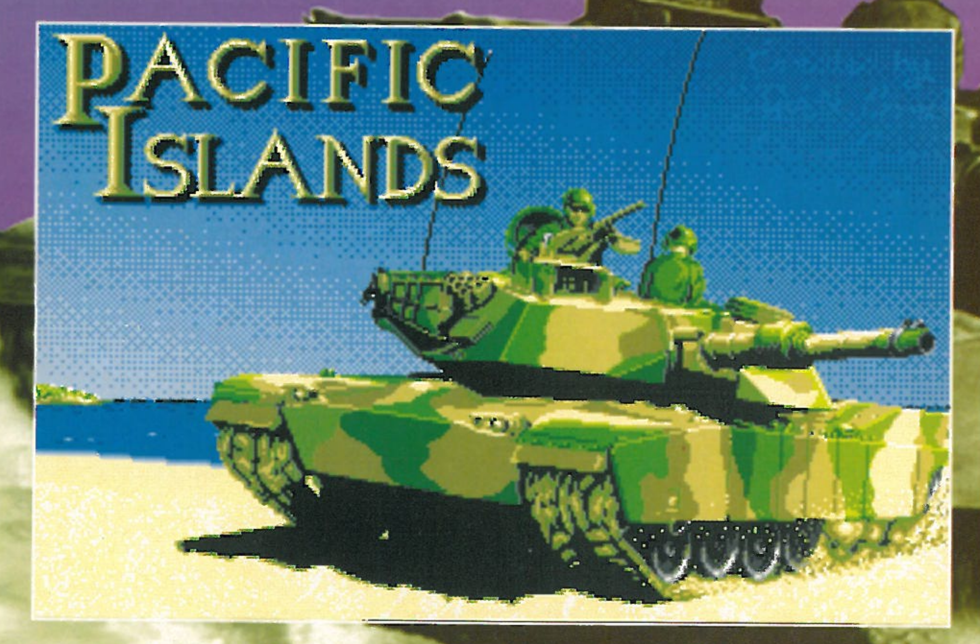
Tras consultar el excelente manual y jugar en el escenario de entrenamiento podréis empezar la primera misión. Es importante familiarizarse con este escenario en el que las dificultades aparecen de forma gradual, aunque en cualquier caso el programa nos guía para que vayamos aprendiendo a utilizar los controles y las tácticas básicas. El nivel de dificultad es muy alto y sólo los más expertos conseguirán terminar las campañas sin grandes daños.

Tal vez la única crítica que se le pueda realizar al juego es precisamente la excesiva similitud con su predecesor. Está bien que los programadores reutilicen una fórmula que funcionaba y funciona bien, pero al cargar este programa puedes tener la curiosa sensación de que estás jugando con el primero. Tal vez hubiera sido mejor que hubieran publicado este «Pacific Islands» bajo la forma de un disco de expansión que, usando el mismo juego, incorporase alguna novedad o mejora, como se ha hecho con el «Kick Off» o los simuladores de Lucasfilm.

Dejando esta cuestión a un lado, «Pacific Islands» es un gran programa, donde tenemos la mezcla justa entre acción y estrategia. El juego exige un gran dominio tanto a la hora de planificar la táctica a seguir en una batalla, como cuando llega el momento de pasar a la acción.

También es destacable el hecho de que el programa permite elegir el idioma (está traducido al español), y el manual es de muy buena calidad. Si terminaste «Team Yankee» y buscas más acción, «Pacific Islands» es tu objetivo.

Si no lo conociste, es el momento de disfrutar de más batallas, más variedad, mejores gráficos y un sistema de control absolutamente intuitivo que engancha al jugador más reacio.







El oro a tu alcance

OLIMPIA





NUMERO DE JUGADORES
ELEGIR EQUIPOS
ENTRENAMIENTOS
OLIMPIADAS

Desde que se conoció la noticia que la ciudad de Barcelona habia sido escogida por el COI como sede de los Juegos Olímpicos del 92, parecía inevitable el pensar que alguna compañía española se decidiese a producir un juego sobre tan magno evento. Topo Soft ha sido quien nos ha proporcionado la grata sorpresa de hacer realidad nuestras sospechas, y «Olimpiadas 92:Gimnasia deportiva» el nombre de su juego.

- OK Pasarela: *OLIMPIADAS 92: GIMNASIA DEPORTIVA*
- Compañía: TOPO SOFT
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUNDBLASTER



Como presentación previa a cada una de las pruebas, el juego nos muestra estas pantallas digitalizadas con deportistas nacionales sobradamente conocidos.

...ADAS'92



Ocho son las pruebas en las que el juego nos permite participar, entre ellas algunas tan espectaculares como la barra de equilibrios, las anillas o el salto de potro.

No es ésta desde luego la primera ocasión en la que Topo se lanza al mundo de los juegos deportivos para hacer desfilar por los monitores de nuestros ordenadores a las más brillantes estrellas del panorama internacional, de hecho, los más veteranos en este mundillo recordaréis todavía producciones del calibre de «Perico Delgado» o «Emilio Butragueño», que nos permitieron experimentar con todo lujo de detalles las emociones de disciplinas tan populares como el ciclismo o el fútbol.

Tampoco es ésta ni mucho menos la primera ocasión en la que un juego de olimpiadas se acerca hasta nuestros ordenadores, ya que empezando por los diversos títulos creados por la pionera y número uno de este género, la compañía americana Epyx, y continuando por una considerablemente extensa lista de variadas producciones, muchos han sido los programas que nos han permitido saltar a la arena olímpica para participar en las diversas disciplinas que componen los juegos.

¿Cuáles son entonces las novedades que Topo ha introducido en su programa para diferenciarlo de anteriores producciones y llamar así más poderosamente la atención del usuario? Buena pregunta, ¿no?, pues seguir leyendo y hayaréis la respuesta.

¿Simulador o juego deportivo?

Es muy probable que en más de una ocasión casi todos vosotros hayais tenido oportunidad de observar en algún reportaje los sistemas informáticos

que los especialistas utilizan para analizar el rendimiento de los atletas. En ellos los deportistas son filmados para que más tarde la computadora interprete sus movimientos y los reproduzca en pantalla transformando y descomponiendo la figura humana en una serie de polígonos que se mueven, reflejando perfectamente la secuencia de animación del atleta en cuestión.

Pues, bien, básicamente (y pese a que la calidad gráfica del juego es desde luego mucho mayor) el aspecto de «Olimpiadas 92» parece estar inspirado en este tipo de simuladores, ya que los «sprites» de los personajes, sin llegar a ser poligonales, si tienen un razonable parecido con las que muestran los sistemas antes mencionados.

Esta primera innovación de «Olimpiadas 92» da lugar a la segunda, el gran tamaño de los atletas en pantalla, mucho mayor de el que hasta el momento era habitual, y sin que disminuya ni un ápice la velocidad y suavidad de sus movimientos.

Revolucionario puede considerarse también el sistema de control que el juego utiliza, ya que si prácticamente la totalidad de las producciones vistas hasta ahora dentro del género recurrían al archiconocido método de obligarnos a machacar alternativa y frenéticamente las teclas de izquierda y derecha, «Olimpiadas 92» se maneja fácilmente a través del teclado o el ratón, utilizando un pequeño menú de iconos en el que figuran diversos movimientos que nuestro atleta puede realizar. Gracias a ello, para controlar las acciones de nuestros deportistas sólo tendremos que seleccionar en cada momento la opción adecuada de ese menú, aunque eso sí, en el momento preciso, pues de lo contrario es muy probable que nuestro atleta sufra un aparatoso accidente.

Como veis el atractivo del juego a priori es bastante considerable, aunque falta por hacer referencia sobre otro tema fundamental a la hora de enjuiciar la calidad global del programa: la cantidad de opciones que nos ofrece el menú principal, y el número de pruebas deportivas que el juego incluye. Vamos por tanto a centrarnos en analizar estos particulares.

Lo importante es practicar

En el menú principal del juego encontramos cuatro opciones: número de jugadores, elegir equipo, entrenamientos y olimpiadas. Con la primera, obviamente, se nos permite elegir cuántas personas, de 1 a 4, van a tomar parte en la partida, gracias a ello tanto si queremos probar en solitario nuestras habilidades, como si queremos retar a algunos de nuestros amigos a medir con nosotros sus fuerzas podremos disfrutar del programa al máximo.

La tercera opción es en principio la más importante para nosotros, ya que está destinada a permitirnos entrenar en cada una de las diferentes disciplinas olímpicas que el juego incluye, de forma tal que este entrenamiento nos permita



La disciplina de las anillas es sin duda una de las más duras del programa.





El control del juego se realiza cómodamente a través de los diferentes iconos situados en la parte inferior de la pantalla, que deben ser activados en el momento preciso.



más tarde lanzarnos a la pista de competición con ciertas garantías de no hacer el ridículo más absoluto.

En cuanto a la segunda, que hemos pasado momentaneámente por alto, no tiene otra utilidad que permitir a cada uno de los jugadores que toman parte en el programa elegir la nación cuyos colores van a defender una vez que comiencen a competir.

La cuarta y última, lógicamente, es la que nos posibilita tomar parte en una olimpiada a pequeña escala, en solitario o contra los rivales especificados (de no ser así el ordenador establecerá las marcas de nuestros contrarios), y a través de ocho eventos que a continuación enumeramos: salto de potro femenino, salto de potro masculino, paralelas asimétricas, barra de equilibrios, barra fija masculina, anillas, paralelas y ejercicio de suelo.



El realismo del juego es insuperable.

La espectacularidad gráfica del juego ayuda en gran parte a elevar la calidad global.

En la variedad está el gusto

Resulta un tanto difícil evaluar si este «Olimpiadas 92» es o no más adictivo y jugable que las producciones realizadas hasta el momento dentro de este género, aunque en principio lo que no puede pasar desapercibido y ya hemos hecho hincapié en ello, es que el programa resulta por lo menos notablemente diferente a todo lo visto con anterioridad, lo que es ya algo bastante positivo a la hora de emitir un juicio final.

Por otra parte el programa incluye la nada desdeñable cifra de ocho pruebas diferentes, sumamente bien realizadas a nivel técnico, factor que también viene a aportar la seguridad de que durante una respetable cantidad de tiempo el desarrollo del juego nos resultará variado y entretenido.

La animación de los personajes es perfecta y altamente realista, lo que sumado a la buena calidad gráfica y al perfecto aprovechamiento de los 256 colores de la VGA, confieren a «Olimpiadas 92» un aspecto francamente vistoso. Por otra parte, todos aquellos que posean una tarjeta de sonido Soundblaster podrán disfrutar de la brillante melodía del juego, compuesta por Big Toxic, uno de los componentes del grupo musical Fangoria, que comanda la popular Olvido Gara «Alaska».

En fin, que atractivos no le faltan a este «Olimpiadas 92» de Topo Soft, por lo que nos parece justo recomendároslo para que tratéis de emular cómodamente en casa las proezas de los auténticos campeones olímpicos... quién sabe, tal vez os esté esperando alguna que otra medalla de oro.

José Emilio Barbero.



Si nos equivocamos al escoger la acción a realizar, o si simplemente la llevamos a cabo a destiempo, es muy probable que nuestro atleta sufra una aparatosa caída.



OK	78%
Jugabilidad	75%
Graficos	85%
Sonidos	70%
Originalidad	70%
Movimientos	90%



- OK Pasarela: ISHAR. Legend of the fortress
- Compañía: SILMARILS
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA/EGA/CGA
- Tarjeta de sonido: SOUNDBLASTER y ADLIB

Ishar. Legend of the fortress

VIAJE A UN MUNDO ALUCINANTE

Seguro que si os preguntasen que si conocéis el «Crystals of Arborea» más de la mitad diría que jamás ha oído hablar de él. Ahora la compañía francesa Silmaris ha lanzado una segunda parte de aquel injustamente olvidado juego, que supera con creces a su predecesor.

Como bien sabéis, en la mayoría de los RPG's se nos permite sumergirnos en las más misteriosas aventuras para hacer frente a todo tipo de peligros e inesperadas situaciones. En «Ishar» nuestra misión consiste en infiltrarnos en la Fortaleza Maldita y liquidar a un tal Krogh, el cual amenaza la paz de Kendoria. Para ello comenzamos con Aramir, un guerrero tirando a flojucho que maneja bien la espada. Más de uno pensará que es algo imposible que en un RPG que se precie tan solo haya un solitario y modesto personaje. Pues no es así. Hay cerca de quinientos. Lo curioso es que hay gente y gentuza esperando para ser reclutados. Los traidores se caracterizan por desaparecer por las noches y los buenos... por no hacerlo. Pero, antes de proseguir, escuchemos a alquien que tiene mucho por contar, auqnue prefiera callar.

LA LEYENDA

Se trata de una antiquísima historia, que un personaje, casi tan viejo, Azalhgorm, nos relata... «Una vez, esta tierra se llamaba Arborea. Morgoth, el Señor del Mal y del Caos decidió apropiarse de ella y para ésto se valió de sus oscuros poderes. Fue entonces cuando Jarel, el Príncipe de los Elfos, inició su lucha contra el terrible Morgoth, en tanto buscaba los cristales mágicos de Harmony.

La victoria le fue concedida y la tierra se llamó Kendoria y vivió en paz bajo el gobierno de Jarel. Hasta que un nefasto día, en una cacería, nuestro príncipe murió en un accidente. La anarquía se extendió rápidamente por toda la tierra, gentes de todas las razas se reunieron, no para festejar como hasta entonces, sino para matarse. Y de entre ellos surgió el más duro y despiadado, Krogh. éñ se eleigió en jefe y se hizo cada vez más rico y poderoso y construyó un templo en las fronteras del reino. Y lo llamó «Ishar», que en idioma elfo significa «desconocido». Ahora, vivimos el tiempo del diabólico Krogh y de su viaje a Ishar.»

JUGANDO EN DEMOCRACIA

El sistema de tratamiento con los personajes es bastante curioso. Podemos alistarlos, despedirlos, curarlos, darles cosas, quitárselas e incluso asesinarlos a sangre fria si se ponen pesaditos. Para las dos primeras opciones hay que llegar a un consenso. Cada uno de los miembros del grupo emite su voto, y si la mayoría apoya la propuesta la acción se lleva a cabo; si por el contrario los votos afirmativos son minoría, todos los personajes dirán que no a la entrada o salida de miembros en el grupo. Una de las cosas que más llaman la atención es el hecho de que se puedan asesinar a los personajes en el grupo propio. Para ello vamos al menú apropiado, seleccionamos la opción correspondiente y el personaje escogido morirá. ¡Ojo! que si asesinamos a alguien que caiga bien en el grupo los demás miembros pueden hacer lo propio con nosotros y así sucesivamente hasta llegar a una auténtica carnicería de personajes.

Deberás enfrentarte contra los más tortuosos enemigos, pero para ello cuentas con un armamento variado.

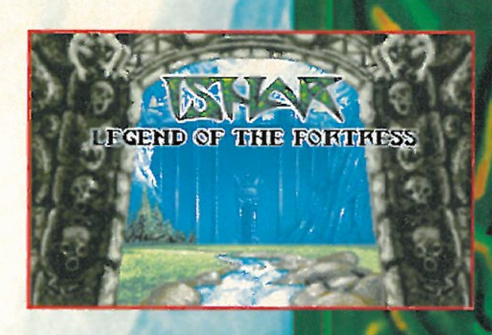
APRENDICES DE BRUJO

La magia en este juego es muy variada. Hay conjuros de clérigo, de hechicero y pociones para hacer de todo. Para aprender conjuros hay que pagar 3000 monedas de oro por nivel de conjuro y en cuanto a las pociones hay que tener un frasco mágico transparente (o algo así), aunque sólo existe uno. Y en su realización hay que gastarse un dineral en ingredientes y lanzarse a hacerlas. Se puede seguir el manual o experimentar (je, je).

El armamento es variado, pero tampoco hay un arsenal completo a nuestra disposición. Comenzamos con una espada corta y montones de buenas intenciones.

Al dar nuestros primeros pasos seguro que el dinero escaseará, pero cuando pasen un par de días tendremos alrededor de unas 30.000 monedas de oro.

Al principio es recomendable visitar la linde de los ríos, donde suele haber dinero. Los enemigos inmóviles son MUCHO más peligrosos que los que pululan por ahí. En Rhudgast hay un pequeño templete subterráneo; entra allí, los enemigos son fáciles de eliminar y dejan bastante dinero. Procura tener los objetos más importantes con Aramir, porque los traidores se van por la noche con todo lo que tienen (¿y cómo distinguir un traidor de quien no lo es?).





TODO UN RPG DE PURA CEPA

Lo más duro del juego es sin lugar a dudas el sistema de grabación de partidas.

Hay que pagar para salvar un juego! El sonido del programa es algo alucinante. Maravilloso. Increíble.

Especialmente bueno, claro está, con una tarjeta de sonido. Tiene todos los ingredientes de una gran producción, desde los primeros intantes. Desde estas pági-





A diferencia de la inmensa mayoria de los RPG's, en "Ishar" existen más de 500 personajes diferentes, que podremos ir agregando a nuestro grupo inicial a medida que avancemos en nuestra misión .

Tendremos que eliminar a Krogh para mantener la paz en Kendoria



Los personajes votarán democráticamente la admisión en el grupo.

nas le enviamos a su creador, Fabrice Hautecloque, nuestras más sinceras felicitaciones.

En lo referente al altavoz interno, el único problema es que se oye todo muy bajo. Para distinguir las notas hay que pegar la oreja a la unidad de disco, porque sino no se oye nada. Los ruiditos de fondo están bien, dan ambiente al juego y no provocan el terror que nos dan otros programas al ser jugados después de la media noche. Donde menos acertado se nos muestra el tratamiento sonoro es durante los combates.

Una de las cosas que ha hecho mejor Silmarils es el desarrollo a campo abierto, algo que parecía difícil ha sido conseguido. El juego también se desarrolla en laberintos, pero sólo es una pequeñísima parte de éste.

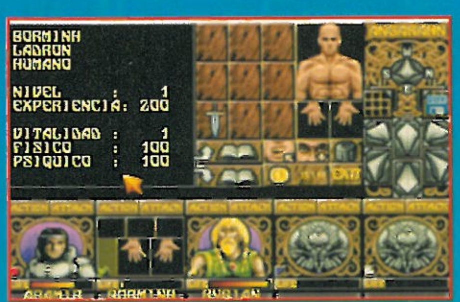
Resumiendo Silmarils ha hecho un juegazo muy adictivo con unos gráficos y un sonido muy logrados. Para llevarlo a buen término se necesitarán muchas noches sin dormir delante de la pantalla (¿qué clase de RPG sería si no?), lo cual habla muy bien de la altísima jugabilidad y poder de adicción de «Ishar».

Martin Echenique.









El desarrollo en campo abierto mediante gráficos tridimensionales está perfectamente conseguido, y aporta un alto nivel de calidad al programa.



Necesitaremos dinero en abundancia para fabricar conjuros



La magia de este juego es muy variada



OK 77%

Jugabilidad:	95%
Graficos:	90%
Sonido:	90%
Originalidad:	50%
Movimientos:	60%

© Barro Tagg

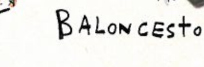


Tiro Olímpico



Halterofilia





Baloncesto



Atletismo



Piragüismo



Gimnasia

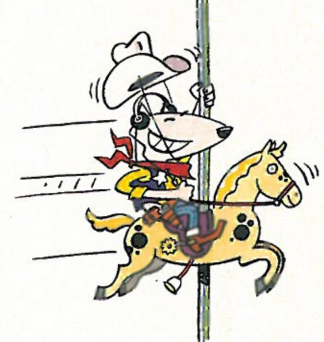
El perro más enrollado del '92.



Vela



Natación



Hípica

Escucha colega, si quieres ser tan enrollado como yo, graba tu música favorita en las cintas más enrolladas: las cintas de Audio Sony. Y machaca el cuerpo con ejercicio cañero. ¿Vale?

Si, además, quieres el poster con todos los deportes más enrollados del '92, manda dos códigos de barras de cualquier cinta de Audio Sony junto con tus datos personales y el nombre de la revista en que has visto este anuncio, al Apartado de Correos 471, Referencia Poster, Barcelona 08080. Lo recibirás gratis. ¡Guauuuuu!



Cintas
SONY
Audio

Lo más enrollado de Sony.

Promoción válida hasta el 31 de Agosto.



- OK Pasarela: SUPERSKI 2
- Compañía: MICROIDS
- Tarjetas gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB,SOUND-BLASTER, THUNDERBOARD, ROLAND,Y COMPATIBLES
- Distribuidor: SYSTEM 4

Superski 2

DESAFIO SOBRE LA NIEVE

Estás a 1.400 metros de altitud, situado en el cajón de salida, miras hacia abajo y no ves nada. Sin embargo, sabes que el público está esperándote. De pronto, escuchas una voz que te indica : 3,...2,...,1...,¡adelante!. Olvidados todos tus temores, te lanzas hacia la pista, y empiezas a sortear las banderas que encuentras en tu camino. Ya estás metido de lleno en una competición para reyes del deporte blanco, en la que participarán sólo los mejores. Pon la máxima atención en tú estilo, y no descuides tu preparación en cualquiera de las seis disciplinas en las que puedes competir, porque las medallas sólamente las alcanzarán los vencedores.



El menú del programa nos ofrece todo tipo de opciones de juego .

Si en alguna momento de vuestras vidas, soñastéis llegar a ser unos ases del esquí olímpico, esta es la mejor oportunidad para demostrar a que nivel se encuentran vuestras posibilidades para esta competición que se desarrola en Albertville (Francia). Microids pone a vuestro alcance emular las hazañas de los mejores esquiadores del mundo, y os presenta unas completas olimpiadas blancas que se componen de seis duras pruebas : SLALOM GIGANTE, SLALOM ESPECIAL, SALTO DE ESQUI, BOBSLEIGH, DESCENSO Y HOT DOG. Nosotros estuvimos de corresponsales especiales allí y podemos contaros algo en relación con el desarrollo de las competiciones que vais a encontrar, y algún que otro pequeño detalle que quizá os ayude a mejorar vuestras puntuaciones.

ENTRENAR ES LA BASE DEL EXITO

El juego permite hasta un máximo de cuatro jugadores, este hecho os brinda la oportunidad de jugar en equipo o disputar cada prueba entre vosotros mismos. Por supuesto, dependiendo de vuestro estilo esquiando, podréis manejaros bien con teclado o con uno o dos joysticks.

Pero no os engañéis porque nadie os va a regalar nada, convirtiendo la preparación de cada evento en un punto muy importante. Así que coger todo vuestro equipo y entrenaros a fondo y cuanto queráis en las mismas pistas donde se desarrollarán las pruebas, incidiendo sobre todo en aquellas disciplinas en las que os encontréis más flojos.

Y llegó el momento de competir, cuando todo el esfuerzo, todas las horas de entrenamiento, todos los sacrificios realizados, no tendrán valor



El programa nos ofrece un total de seis modalidades diferentes, algunas tan excitantes y complejas como los saltos de esquí o el bobsleigh.

LLENA DE NIEVE TU CASA Y VE POR LAS MEDALLAS

si no conseguís una medalla. Ahí, frente a vosotros está la pista, completamente blanca, silenciosamente fría, esperando ganaros el combate inapelablemente.

CONSEJOS CONTRA LOS EXCESOS

Nosotros tenemos algo más de compasión que los jueces y ponemos en vuestras manos algunos consejos que pueden seros útiles para no volver a casa tristes y con las manos vacías.

Cuando os encontréis en pruebas de descenso, será muy importante que controléis la velocidad con que avanzáis por la pista, ya que en más de una ocasión, ella será la culpable de que perdáis el equilibrio y que os deis algún morrón contra las rocas y árboles de los que inundan éstos parajes. Os recomendamos, si observáis que el indicador de velocidad sube hasta un nivel preocupante, que empujéis el mando del joystick hacia atrás, o pulséis las teclas inferiores del teclado numérico, consiguiendo de este modo regular la velocidad y controlar mejor nuestro cuerpo en la bajada. Ponemos en vuestro conocimiento, por considerarlo primordial, que si caéis, aunque fuese en el último metro, el jurado será implacable con vosotros y os otorgará una puntuación de cero.

Quedaréis prácticamente eliminados, pues todas las pruebas se disputan al mejor de dos mangas, como en la competición real. A veces será mejor dejar pasar alguna bandera y perder algún punto de penalización, que arriesgarse en un viraje complicado y caer.

La prueba de salto, requerirá un máximo de atención por vuestra parte y una preparación a tope, pues cuando estéis volando por el aire, el más mínimo fallo en el control del cuerpo dará al traste con vuestras ilusiones y tendréis una aparatosa caída









Los gráficos tienen en general un nivel de calidad muy elevado, aunque sin duda los puntos más fuertes a destacar sobre el programa son los movimientos, el realismo y la gran capacidad de adicción.

que nuevamente puede impediros el acceso al podium de los elegidos. Moveros con cuidado de izquierda a derecha para compensar a vuestro esquiador y de arriba hacia abajo para cuidar la posición de los esquís, pues será lo más importante a la hora del aterrizaje. Colocar los esquíes en posición de "tijeras", requerirá una experiencia mayor por vuestra parte, de modo que no lo intentéis si no tenéis la seguridad de hacerlo bien. Debéis centrar vuestro interés en puntuar siempre si queréis hacer frente a los enemigos más fuertes.

El Bobsleigh, es una prueba de apariencia fácil, pero pronto os daréis cuenta de que si no andáis con los ojos bien abiertos podéis ir a dar con todos vuestros huesos y los de los demás componentes del equipo contra el hielo. Subir al trineo en cuanto creáis que ya habéis conseguido el empuje necesario para adquirir una buena velocidad. Observad con atención las curvas e intentar compensarlas con movimientos, ni demasiado lentos, ni demasiado bruscos, a derecha o izquierda según sea el trazado de las mismas. Al igual que en los descensos, reducir la velocidad a tiempo, será un perfecto argumento para salvar las más peligrosas. Sobre todo tened cuidado porque el recorrido es largo y no permite dudas en la ejecución de cada movimiento.

CONTROLA TU VELOCIDAD, SI TE ANIMAS DEMASIADO ACABARAS BAJO ALGUN PINO

El Hot-Dog, una disciplina aún en expansión, que vosotros podréis mejorar, con un poco de esfuerzo, superando así a los demás participantes. No será sencillo, pues sobre un trazado como no habéis imaginado nunca, tendréis que combinar la habilidad para sortear los baches con unas gotas de imaginación, ejecutando diferentes y artísticas piruetas en cada salto, que a buen seguro serán bien acogidas por los jueces y dotadas de un buen número de puntos. Guiar en la dirección correcta a vuestro esquiador y mantenerlo estable en el aire son los objetivos principales. El Helicóptero, el cosaco, el pato, la vuelta y el salto hacia atrás, serán los impresionantes movimientos que pueden marcar las diferencias de vuestro estilo con el del participante que os acompañará y que harán brillar por sí sola esta excitante prueba.

En suma, un cúmulo de actividades que conseguirán que quedéis impresionados por el ambiente, la tensión y la dificultad que se siente en unos verdaderos juegos olímpicos. Ajustar bien todo vuestro equipo, calzaros los esquíes, echad una miradita hacia abajo y prepararos a disfrutar de un trepidante juego deportivo, sin olvidar que lo importante no es ganar, sino...jugar.

UN "DEPORTIVO" CON MUCHOS EXTRAS DE SERIE

Nosotros creemos que el objetivo que se busca cuando se elige un juego de carácter deportivo, es aunar inteligencia, reflejos, habilidad, destreza y afán de superación."Superski2" lo consigue porque está dotado de variedad de pruebas, dándonos además la opción para intentar ser los mejores



especialistas en cada disciplina y por qué no, en todas.

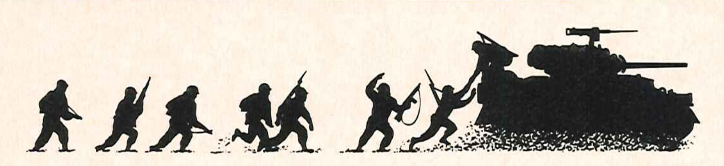
Gráficos de calidad, movimientos muy estudiados y similares a los reales, dificultad creciente a medida que nos vayamos superando, son las armas con las que cuenta este juego de invierno, que sin duda nos mantendrá la silla caliente durante el resto de las estaciones del año. Aunque la monotonía del sonido sea un pero de relevancia que reseñar, en su conjunto es un producto de calidad.

Saul Braceras.

OK 71%

Jugabilidad :	80
Graficos :	75
Sonido :	50
Originalidad:	70
Movimientos :	80







PATTON STRIKES BACK

THE BATTLE OF THE BULGE

ESTA VERSION CONTIENE DISCOS DE ALTA DENSIDAD





- OK Pasarela: *PATTON STRIKES BACK. THE BATTLE OF THE BULGE*
- Compañía: BRODERBUND Software Inc.
- Distribuidor: Dro Soft
- Tarjetas Gráficas: VGA
- Tarjetas de sonido: Soundblaster, AD LIB, Soundmaster.

Patton Strikes Back The Battle of the Bulge

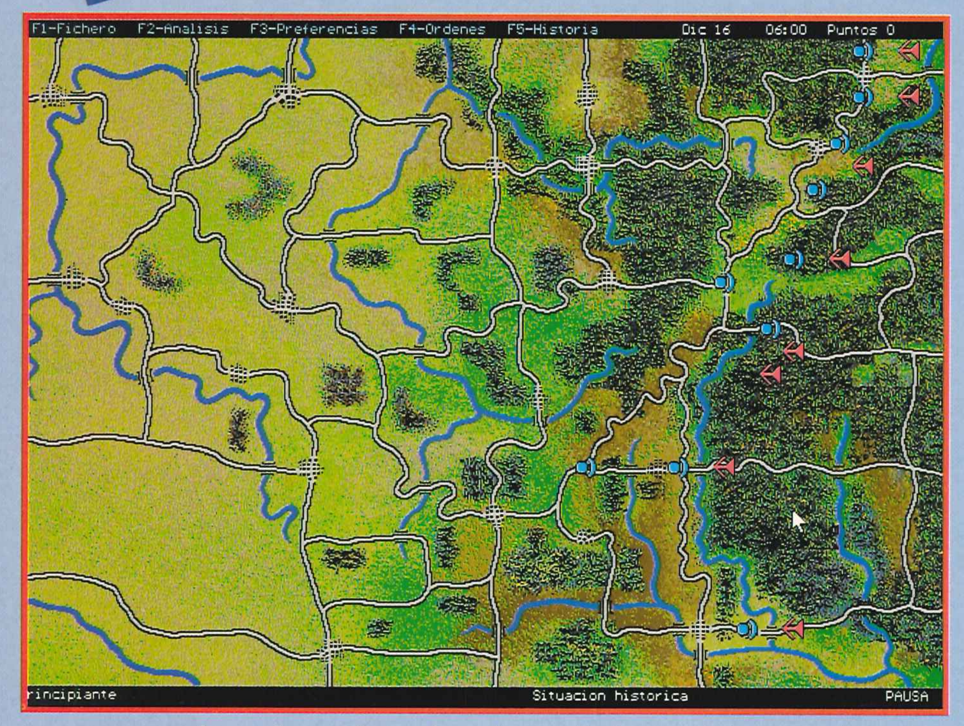
Broderbund insiste en continuar con su atractiva oferta dentro del género de los juegos de estrategia, y nos propone ahora ni más ni menos que convertirnos en el general al mando de los tanques que cambiarían el curso de la guerra...

LA BATALLA DEFINITIVA

A finales de 1944, las tropas del general Patton lanzaron una enorme ofensiva contra las últimas posiciones alemanas en la Europa ocupada. Las zonas fronterizas de Bélgica, Luxemburgo, Francia y Alemania fueron testigos de una de las mayores confrontaciones de todos los tiempos (hasta entonces, claro). Ahora, Broderbund te ofrece la posibilidad de tomar el papel del famoso general y dirigir las fuerzas aliadas hacia el interior de Alemania.

ESTRATEGIA A TOPE

«Patton Strikes Back» es un juego bélico de estrategia de alto nivel, aunque desde luego no es uno más de los muchos programas de este género que llegan a nuestro país. De hecho a



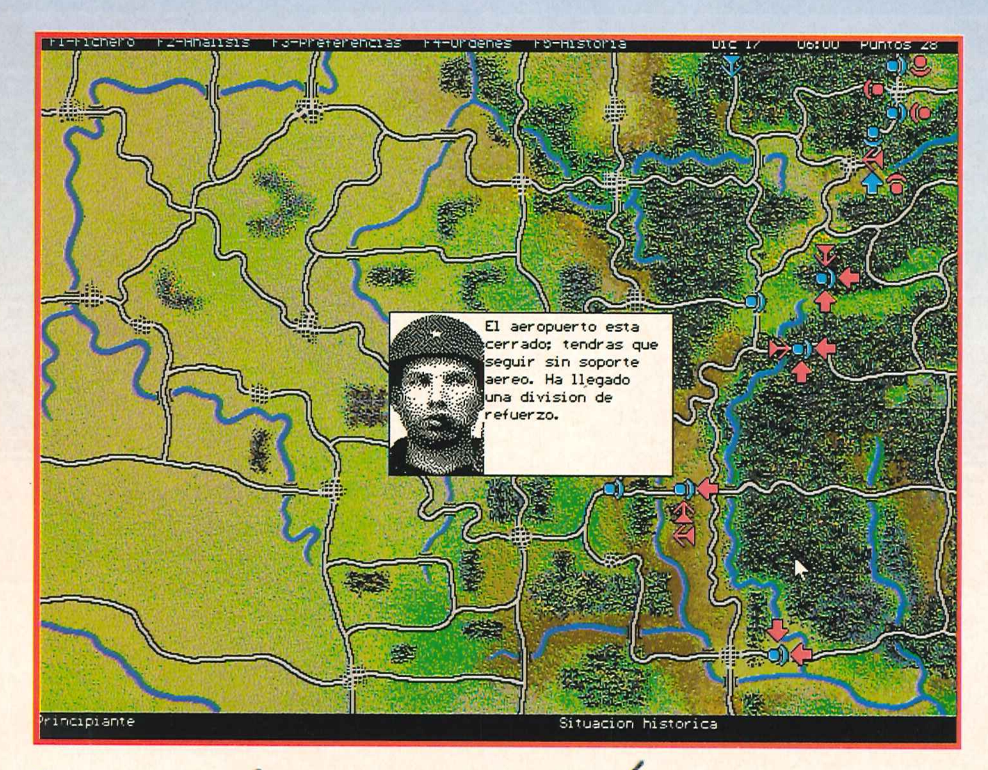
Los programadores de este juego han desarrollado una única pantalla que representa íntegramente el campo donde tienen lugar los combates.

nuestro entender, existía un vacío importante en el terreno de los juegos de estrategia "puros", sin acción, sin gráficos maravillosos y, en general, sin distracciones. El «Battle Isle» fue por ejemplo un buen intento, pero estaba basado en unas reglas algo extrañas, y era difícil hacerse con el juego. «Patton Strikes Back» es muchísimo más sencillo sin duda alguna.

Sabemos que muchos de nuestros lectores pensarán que un juego de estrategia es, por definición, aburrido y poco adictivo, como una partida de ajedrez. Pues bien, el nuevo programa de Broderbund no es ni aburrido ni poco adictivo, sino exactamente lo contrario. Sus programadores han conseguido que el juego, desarrollado íntegramente en una pantalla que representa el campo de batalla, resulte de lo más emocionante, aún sin ver los tanques, las explosiones y los escenarios tridimensionales.

Conviértete en Patton y guía tus fuerzas hacia el frente.

Las claves para conseguir que «Patton Strikes Back» resulte divertido son el sistema de control y la estructura del juego. Normalmente, en un juego de estrategia, para hacer un movimiento hay que conseguir gran cantidad de información sobre cada bando. La mayor





Conforme avances en el combate se irán creando pequeños núcleos de batalla, principalmente alrededor de pueblos y puentes importantes.

parte de los programas del género no permiten un error, por pequeño que sea, y hay que hacer miles de cosas para conseguir que una ficha se mueva y consiga algo positivo. En «P.S.B» basta con marcar la unidad que quieres mover para recibir toda la información que necesitas. Además, los movimientos, los ataques y las defensas se pueden programar con mucha antelación, y modificarlos después sin ningún problema.

BIENVENIDOS AL FRENTE

El programa ofrece varios niveles de dificultad. El más sencillo (con el que siempre se empieza) te permite conseguir una victoria por la vía rápida, ya que las unidades enemigas son bastante poco efectivas. De todas formas, no hay que lanzar las campanas al vuelo: aún estando en el nivel fácil, hay que trabajar duro. Los enemigos siempre opondrán resistencia.

Los niveles superiores son otra cosa, si seleccionas uno alto, tendrás que tener muchas más cosas en cuenta. Por ejemplo, enfrentar una unidad de infantería contra unos acorazados Tigre alemanes no es excesivamente inteligente, y suele dar unos resultados catastróficos. ¡Por cierto! Otra de las interesantes opciones de «Patton Strikes Back» es elegir el bando. Puedes dirigir las tropas americanas (es la parte más divertida, y posiblemente la más fácil también), pero también puedes aceptar el reto y encargarte de las tropas alemanas que, en 1944, no tenían mucho que hacer contra los enormes ejércitos aliados.

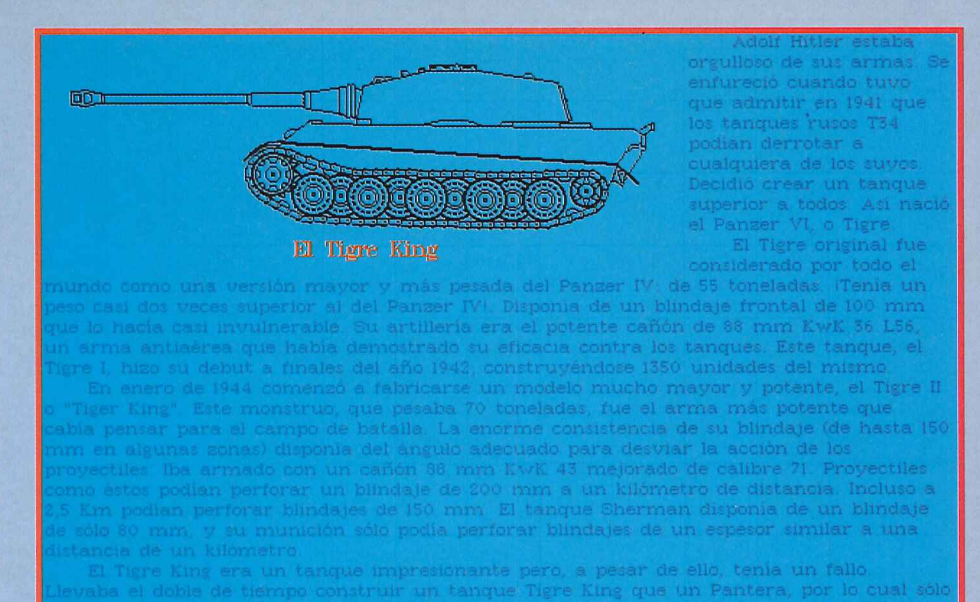
Cada vez que marcas una unidad con el ratón, el icono que la representa cambiará. Una unidad puede estar en cuatro situaciones: movimiento, ataque, defensa y dañada. Cada situación tiene su propio icono. Si quieres que tu unidad ataque, sólo tendrás que pulsar la tecla "A" (o elegir la opción en el menú correspondiente) para que el icono de la unidad se convierta en una flecha "agresiva". Luego tendrás que desplazar a tus hombres hasta la unidad enemiga que quieres que ataque. Así de fácil.

ESTRATEGIAS DE COMBATE

El juego se desarrolla paso a paso, con un orden lógico. Al empezar, puedes dar órdenes a todas tus unidades, indicando dónde quieres que vayan, a quién deben atacar y qué posiciones deben defender. Puedes hacer planes a muy largo plazo, y dar hasta 20 órdenes a cada unidad. Pero claro, el enemigo no se va a estar quieto esperando que tus tanques lleguen, se sitúen y los aplasten. Lo más normal es que tus planes se vayan a pique en pocos minutos. Por lo tanto, cada cierto tiempo debes renovar tus planes y dar nuevas órdenes.

En «Patton», esto no es un problema. La única pantalla del juego muestra todas las unidades que tienes, y todas las enemigas que están a la vista (esto es, si el enemigo está fuera del alcance visual de tus unidades, no aparecerá en el mapa. Es lógico, ¿no?). Gracias a este sistema puedes ver los movimientos de todas las tropas paso a paso, y la modificación de tus planes será rápida, sencilla y, casi siempre, efectiva.

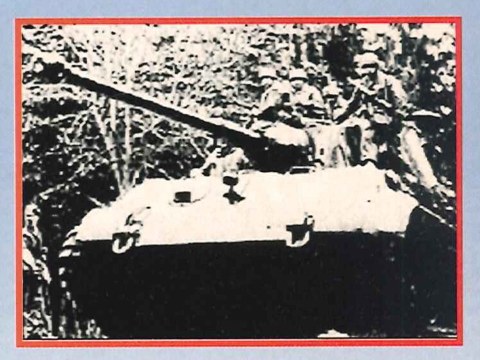
Durante el juego, el programa te envía mensajes informativos sobre los movimientos de tus tropas y, si es posible, de las enemigas. Por ejemplo, cuando dos unidades entablan un combate especialmente duro, el programa te indicará cuál de las dos unidades lleva la mejor parte en la lucha. Si el tiempo es favorable, tu aviación podrá hacer estragos en las unidades enemigas, pero atención, en ese caso la Luftwaffe también podrá atacar a tus hombres.



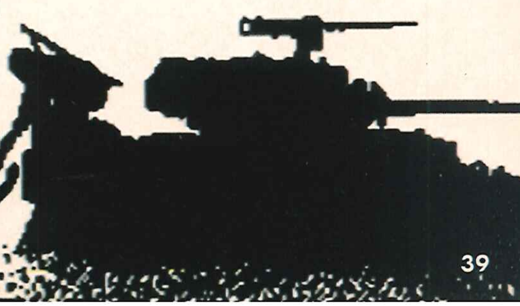
La traducción de todos los textos del videojuego, por parte de Dro Soft, es otro de los grandes aciertos del programa desarrollado por Broderbund.



Aunque puedes ver todo el campo de batalla, tienes muchos enemigos más allá del horizonte.



Nunca dejes una unidad sola en terreno enemigo pues te puede costar mucho salvarla de sus garras.





El objetivo consiste en expulsar a todos los alemanes, antes de la fecha histórica en que finalizó esta batalla, que cambió el curso de la historia.

¡Puédes elegir el bando donde lucharás!

Como era de esperar, la partida no puede ser eterna (así cualquiera). El objetivo del juego es expulsar a todos los alemanes antes de la fecha histórica en que terminó la batalla. En tiempo real, esto se traduce en unas dos horas de juego, por lo que es necesario darse prisa. Un buen consejo es crear una pantalla de unidades a lo largo del frente al comenzar la partida, de forma que todas las unidades enemigas estén siempre a la vista y no haya infiltraciones que puedan terminar con tus aspiraciones de victoria.

Conforme vayas avanzando en el combate, se irán creando pequeños núcleos de batalla, principalmente alrededor de pueblos y puentes importantes. Una buena táctica es no dejar nunca una unidad sola en medio del tablero, ya que nunca se sabe de dónde van a venir los enemigos, y ésta podría quedar rápidamente rodeada. Si esto ocurre, cambia su situación a defensa y espera que lleguen tropas de refuerzo. Si tienes suerte, ésta sobrevivirá hasta que acudan otras.

Como habrás supuesto, rodear una unidad es también lo que tú debes intentar para acabar rápida y eficazmente con las tropas enemigas.

Las líneas de aprovisionamiento son otro punto importantísimo para que la partida acabe como tú esperas. Si los caminos por los que avanzan tus suministros están ocupados por tropas enemigas, todas las unidades de tu ejército que estén por detrás de esas tropas se quedarán sin éstos, por lo que su capacidad de combate irá descendiendo paulatinamente y serán incapaces de reponerse. En pocos minutos puedes tener varias unidades inactivas por falta de aprovisionamiento, sin necesidad de entrar en combate. Para evitarlo, intenta hacer todo lo contrario: observa las líneas de suministro enemigas y avanza con algunas de tus unidades hacia esos caminos. Una vez bloqueadas, vuelve atrás y ataca a las tropas enemigas, que no serán capaces de reponerse de tus ataques.

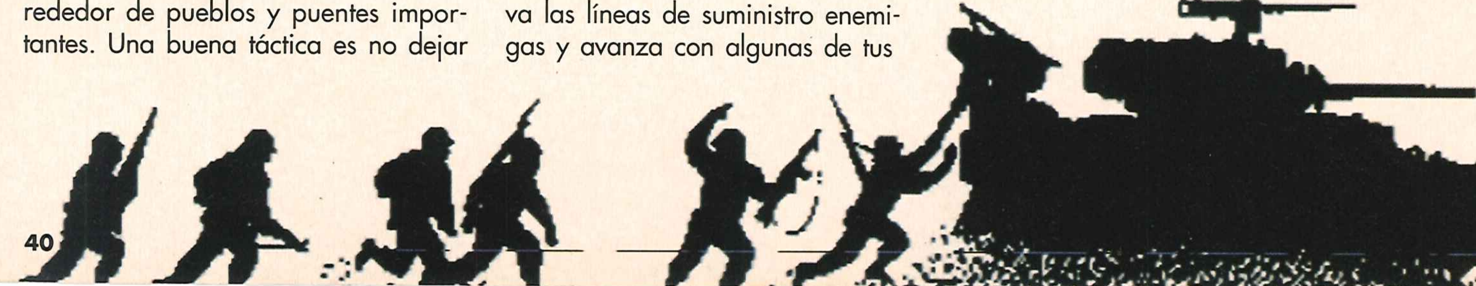
INFORMACION DETALLADA AL MAXIMO

Según vaya avanzando la partida aparecerán en pantalla historias bélicas de lo más variado. Estas historias sucedieron realmente durante la batalla, y cada una está relacionada con un tanque, un arma o una unidad famosa que participó en ella. Las historias están ilustradas con fotografías digitalizadas auténticas, y contienen amplia información sobre sus protagonistas.

Además de estas breves historias, «Patton Strikes Back» contiene un menú específico sobre la historia de la batalla, el armamento y las unidades que participaron en ella, y sobre otros grandes acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial. En resumen, que este juego de Broderbund va a hacer las delicias de los aficionados al género de la estrategia, y de muchos otros que, sin ser incondicionales de este tipo de juegos, encontrarán en este programa diversión, adicción y, aunque no lo parezca y no se vea en la pantalla,muchísima acción.

Lucas Typewriter

OK	79%
Movimientos	-
Graficos	80%
Sonidos	80%
Jugabilidad	85%
Originalidad	70%



La Mirada Más Inquietante del Mes.



Si te inquietan los impresionantes reportajes fotográficos y artículos de Fantastic Magazine, espera a ver el número de verano, con:

ESPECIAL "BATMAN VUELVE", EL MURCIELAGO, LA GATA Y EL PINGÜINO.

¡TERROR EN LA PLAYA!, TRECE TERRORES REFRESCANTES.

ANTONIO RESINES, MUTANTE EN ACCION.

MOEBIUS: SOÑAR DESPIERTO.

EL CINE FANTÁSTICO DE LOS 80, EN COLECCIONABLE.

TODOS LOS ESTRENOS DEL VERANO.

Y muchos más, y también las secciones de vídeo, televisión, magazine, y las de Amado Monstruo, Vídeo-juegos, consultorio, música, libros, críticas y carteleras. Por lo demás, la mirada más inquietante del verano nos la dedica Michael Keaton.
Encuéntrala en este inquietante número.





- OK Pasarela: THE COOL CROC TWINS
- Compañía: EMPIRE SOFTWARE
- Tarjetas gráfica: VGA, EGA, CGA, TANDY
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, TANDY
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

The Cool Croc Twins

¡¡DIVERSION POR PARTIDA DOBLE!!

Daisy ha preferido huir, antes que tener que enfrentarse a una difícil elección entre sus dos simpáticos y arrogantes amores, que son los protagonistas de esta historia : PUNK y FUNK. Ahora, Arcade, pone en vuestras manos la posibilidad de ir por ella y volver de nuevo a conquistarla, a través de un viaje alrededor del mundo, plagado de innumerables obstáculos y peligros, en el cual tendréis que enfrentaros a los enemigos más duros de pelar. Si es cierto que el amor derriba barreras, éste es el momento de comprobarlo.

A LA BUSQUEDA DE DAISY

Vamos a presentaros a los protagonistas principales : "Punk" y "Funk", dos pequeños y divertidos cocodrilos, que abandonados por su amada Daisy, harán que os rompáis la cabeza para encontrar la mejor manera de superar los obstáculos que les separan de ella. Para que esta labor os resulte más fácil, existen las posibilidades de jugar sólo o compartiendo los peligros y riesgos con otro amigo, pudiendo de esta manera ir en busca de Daisy de forma simultánea.

Las más insospechadas situaciones, podrán ser solucionadas con éxito, acomodando vuestra habilidad en el manejo de teclado o joystick, y haciendo buen uso de las opciones de configuración que para este cometido se proporcionan en el juego.

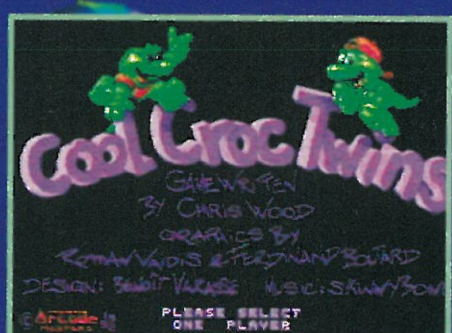
Pero debéis ser muy buenos jugadores para poder ir cumpliendo cada una de las misiones, y sólo lo podréis conseguir si os movéis con rapidez, saltando y corriendo con inteligencia, sin dudar ni un momento. Vuestros enemigos se encuentran siempre al acecho y dispuestos a acabar con todas vuestras ilusiones lo más rápidamente posible, y esto sería terrible, Daisy sólo espera a los más valientes.

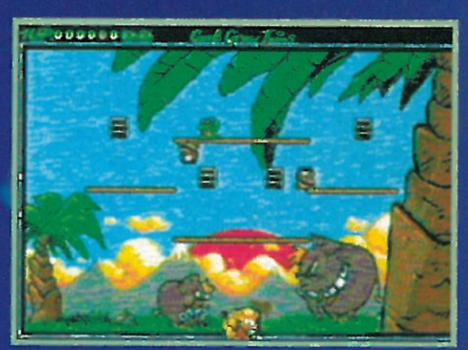
Tampoco pretendemos asustarte tan pronto, también vosotros gozáis de algunas virtudes que os serán muy útiles cuando llegue el momento de enfrentaros con ellos. Sin olvidar, por supuesto, que ahora os encontráis bajo la piel de un verdadero "cocodrilo", este hecho, por sí solo, es ya vuestra mayor ventaja.

Aunque existen otras valiosas armas, que alcanzarán mayor importancia en vuestra defensa a medida que os adentréis en niveles superiores y nuevos mundos. Como sabéis, aprovechar correctamente las ventajas que nos ofrece el juego es uno de los principales mandamientos en la biblia del perfecto aficionado; el resto, ya lo iréis conociendo si es que encontráis el valor suficiente, pero necesario para ganar en este duro combate.

Todo el juego girará en torno a buscar la forma más rápida de ir encendiendo unas luces que se encuentran en el interior de unos pequeños "semáforos", estratégicamente situados por el interior de la pantalla. Parecerá fácil en un principio, pero tendréis que añadirle rapidez y sumo cuidado en cada intento, porque vuestros enemigos, que pertenecen al mundo donde os encontráis y que además lo conocen perfectamente, estarán en contínuo movimiento. Al igual que atentos a la más mínima oportunidad para atraparos, o esperando el momento más idóneo, el descuido más tonto para apagar todas las luces que hayáis conseguido encender. De modo que mantened los ojos bien abiertos, no os concedáis ni un solo respiro, poneros las pilas y evitad toda sorpresa posible.

Si utilizáis las líneas horizontales y verticales que aparecen en cada nivel con maestría, habréis encontrado el aliado ideal en la consecución de los objetivos, ya que se convertirán en bases de lanzamiento de envidiables po-









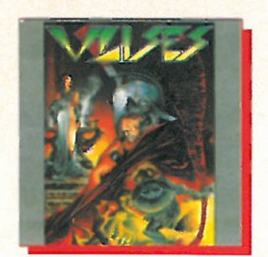
El programa sorprende desde el primer momento al jugador por su sencillez, capacidad de adicción y rapidez. Además, la vistosidad de sus gráficos, muy en la línea de los personajes de dibujos animados, y la divertida melodía que nos acompaña mientras disfrutamos de la partida, contribuyen mucho a aumentar el interés general del juego.



«MAS DE 50 TITULOS A UN PRECIO UNICO»



BASKET MASTER
REF. PC 5¼ .... PCD 5-6
REF. PC 3½ .... PCD 3-6



ULISES
REF. PC 5¼ .... PCO 5-1
REF. PC 3½ .... PCO 3-1



TOY ACID GAME
REF. PC 5¼ .... PCI 5-2
REF. PC 3½ .... PCI 3-2



SUPERMAN
REF. PC 5¼ .... PCS 5-2
REF. PC 3½ .... PCS 3-2



PROHIBITION
REF. PC 5¼ .... PCC 5-3
REF. PC 3½ .... PCC 3-3



GAME OVER
REF. PC 5¼ .... PCD 5-5
REF. PC 3½ .... PCD 3-5



PACK 3
REF. PC 5¼ .... PCO 5-3
REF. PC 3½ .... PCO 3-3



ORMUZ
REF. PC 5¼ .... PCI 5-1
REF. PC 3½ .... PCI 3-1



BUFALO BILL'S
REF. PC 5¼ .... PCS 5-6
REF. PC 3½ .... PCS 3-6



JET DISK
REF. PC 5¼ .... PCC 5-4
REF. PC 3½ .... PCC 3-4



ASPAR
REF. PC 5¼ .... PCD 5-3
REF. PC 3½ .... PCD 3-3



MUTAN ZONE
REF. PC 5¼ .... PCO 5-2
REF. PC 3½ .... PCO 3-2



SOL NEGRO
REF. PC 5¼ .... PCO 5-4
REF. PC 3½ .... PCO 3-4



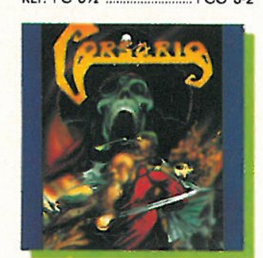
PIN BALL
REF. PC 5¼ .... PCS 5-4
REF. PC 3½ .... PCS 3-4



CAPITAN TRUENO
REF. PC 5¼ .... PCD 5-7
REF. PC 3½ .... PCD 3-7



MICHEL
REF. PC 5¼ .... PCD 5-4
REF. PC 3½ .... PCD 3-4



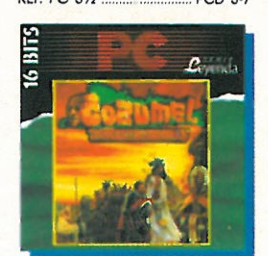
CORSARIOS
REF. PC 5¼ .... PCO 5-5
REF. PC 3½ .... PCO 3-5



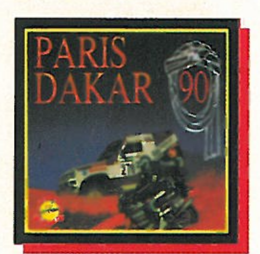
MAY DAY SQUAD
REF. PC 5¼ .... PCS 5-5
REF. PC 3½ .... PCS 3-5



GONZALEZ
REF. PC 5¼ .... PCO 5-6
REF. PC 3½ .... PCO 3-6



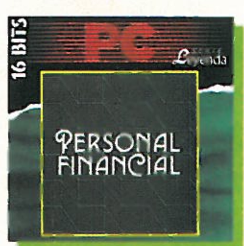
COZUMEL
REF. PC 5¼ .... PCD 5-8
REF. PC 3½ .... PCD 3-8



PARIS DAKAR
REF. PC 5¼ .... PCS 5-1
REF. PC 3½ .... PCS 3-1



LA AVENTURA ORIGINAL
REF. PC 5¼ .... PCD 5-1
REF. PC 3½ .... PCD 3-1



PERSONAL FINANCIAL
REF. PC 5¼ .... PCC 5-1
REF. PC 3½ .... PCC 3-1



CHAMONIX CHALLENGE
REF. PC 5¼ .... PCC 5-2
REF. PC 3½ .... PCC 3-2



PROFESSIONAL TENNIS
REF. PC 5¼ .... PCD 5-9
REF. PC 3½ .... PCD 3-9



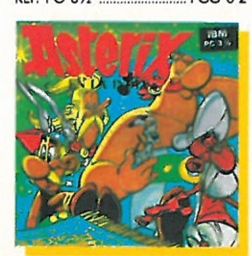
ANGEL NIETO
REF. PC 5¼ .... PCO 5-9
REF. PC 3½ .... PCO 3-9



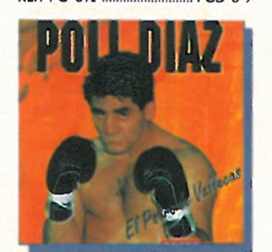
NARCO POLICE
REF. PC 5¼ .... PCD 5-10
REF. PC 3½ .... PCD 3-10



NAVY MOVES
REF. PC 5¼ .... PCD 5-11
REF. PC 3½ .... PCD 3-11



ASTERIX
REF. PC 5¼ .... PCS 5-8
REF. PC 3½ .... PCS 3-8



POLI DIAZ
REF. PC 5¼ .... PCO 5-7
REF. PC 3½ .... PCO 3-7

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES POR TODA LA GEOGRAFIA NACIONAL

sibilidades. Así que impulsaros de un lado a otro y llegaréis antes de lo previsto al lugar elegido. Pero ¡cuidado!, algunas de las direcciones no será posible efectuarlas desde algunas bases, aunque cuando os déis cuenta de que podéis moveros sobre ella y recorrerla totalmente, resultaréis mortíferos para vuestros atacantes.

MIDE TUS FUERZAS, LOS "MALOS" VAN POR TI

Será del todo primordial que os encontréis muy seguros de vuestras fuerzas, a la hora de mediros a los habitantes de cada mundo, pues estos mejoran a medida que conseguís avanzar

EN CADA PANTALLA, VIAJARAS POR DIFERENTES MUNDOS LLENOS DE EMOCIONES, Y SIN SALIR DE TU HABITACION.

en el juego. Por lo tanto, tendréis que concentrar algunas de vuestras energías en quitarlos de vuestro camino. Si los atacáis cuando se encuentren en el aire, o bien os dejáis caer sobre ellos cuando los localicéis debajo de vosotros, los aplastaréis con vuestro peso, de manera que estarán fuera de combate y además obtendréis puntos extra como premio a vuestro arrojo.

Pero, no cantéis victoria aún, estos muchachos están bien organizados y enseguida os enviarán un nuevo enemigo, que seguramente tendrá las mismas buenas intenciones que el anterior.

Tened presente que vuestro juego está siendo continuamente cronometrado, la eterna dificultad: Tiempo contra habilidad. Nuestros cocodrilos cuentan con vosotros y saben que tenéis un buen nivel de experiencia. Sobre todo, después de las primeras veces, seguro que os habéis dado cuenta de lo "fácil" que resulta moverse en cada nivel, apagar más ordenadamente y con mayor rapidez las luces existentes y de paso, eliminar a todos vuestros enemigos.



INTERROGACIONES.- Pueden, en un segundo, pasar de ser el más beneficioso aliado en la lucha, a convertirse en vuestro peor enemigo. Ya que una vez que entréis en contacto con ellas, no sabréis a ciencia cierta en qué dirección podréis salir despedidos, lo cual supone un riesgo añadido que deberéis afrontar con cautela.



ROCAS.- Cubren algunos lados de vuestros objetivos, pero no os preocupéis, se pueden romper si las golpeáis varias veces, aunque pueden entreteneros demasiado y si algún enemigo está cerca de vosotros..., se acabó.



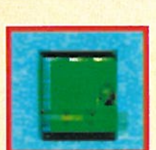
BLOQUES.- Su forma es cuadrada y aparecen en lugares similares a los de los elementos anteriores, pero no os molestéis en intentar destruirlos, no lo conseguiréis, será mejor que ataquéis vuestros objetivos desde otros puntos para perder el menor tiempo posible.



MONEDAS.- Aparecen y desaparecen en cualquier momento del juego, y su valor es una sorpresa que deberéis descubrir si conseguís atraparlas.



HIELO.- Son también cuadrados y de color blanco, si tropezáis con ellos os detendrán en su interior por un corto espacio de tiempo, será mejor que intentéis evitarlos.



PUERTAS.- Debéis golpearlas en varias ocasiones para conseguir abrirlas y pasando a través de ellas, ganar un tiempo precioso y ampliar vuestro campo de acción.

Veréis también diversos animales que corretean en la parte inferior de vuestra pantalla, diferentes pájaros cruzarán en cualquier momento, para daros algún mensaje importante en el desarrollo de vuestra misión. Hay muchos más, por supuesto, pero deberéis ser vosotros mismos quien poco a poco los vayáis descubriendo, tomando las decisiones más indicadas para usarlos en vuestro beneficio o evitarlos según los casos.

LO QUE DEBEIS SABER:

Sabemos perfectamente que no conocéis la palabra miedo y que estáis dispuestos a enfrentaros con cualquier problema que aparezca, por muy complicado que en principio se presente, pero en muchas ocasiones eso no es suficiente. Razón por la que, aquí os proporcionamos valiosos datos que debéis conocer para llegar más lejos en vuestro juego (ver recuadro).

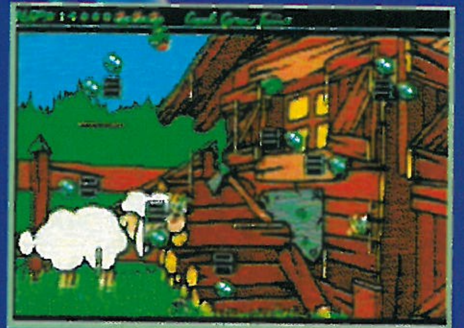
Existen algunos principios importantes que nos llevan a otorgar un voto de calidad a este juego: El colorido tan vivo que se ha utilizado en los distintos entornos que definen cada mundo, unos gráficos correctamente pensados y diseñados en cada personaje de esta historia, una música acorde con la acción en que se desenvuelven. También se conjugan en este juego, una buena animación que facilita el mantenernos pegados a lo que va sucediendo en nuestro monitor, en suma, un conjunto perfecto para unos cuantos buenos ratos de diversión y desafío constante para nuestras propias fuerzas. Los que conseguirán haceros ser tanto o más obstinados que estos graciosos cocodrilos para manteneros en primera línea el mayor tiempo posible, y seguro que lo conseguís.

Dar entrada en casa a estos seres, será un acierto del que dudamos os podáis arrepentir, porque enseguida les cogeréis cariño a los divertidos personajes de cada una de las pantallas. Asimismo viviréis continuamente dentro de la propia historia, sin encontrar el momento de finalizar un entretenimiento al que dota de mayores posibilidades, el buen manejo que desde el primer instante adquiriréis de los controles, sencillos pero suficientes para moverte con facilidad, casi como unos expertos. Esa misma sencillez será la que os acerque irremisiblemente a probar una vez tras otra. Si estáis pensando

TU PUEDES SER "PUNK" O "FUNK", UNOS DIVERTIDOS COCODRILOS QUE DEBERAN USAR SU CABEZA PARA CONQUISTAR A LA PRECIOSA DAISY









que éste es el juego que estabáis esperando, aprovechad vuestra oportunidad sin perder más tiempo.

Somos de la opinión, que un juego tan divertido, marchoso y aventurero, es imprescindible que forme parte de vuestra videoteca de entretenimiento, porque va a conseguir poner a prueba vuestra sangre fría, concentración, y unas buenas dosis de inteligencia y habilidad. Al margen de el propio afán de superación, os pondrá varias horas en completo estado de trance frente al juego intentando una vez más ayudar a Punk, Funk, o a los dos al mismo tiempo en un objetivo que se hará común: encontrar a Daisy.

¡Ah!, recordad que solamente contáis con tres vidas para empezar, aprovecharlas al máximo y...¡a por Daisy!

Félix José Físico Vara

Uno de los factores más destacbles del juego es la gran cantidad de niveles que posee, lo que nos asegura horas y horas de diversión tratando de con quistar a Daisy.



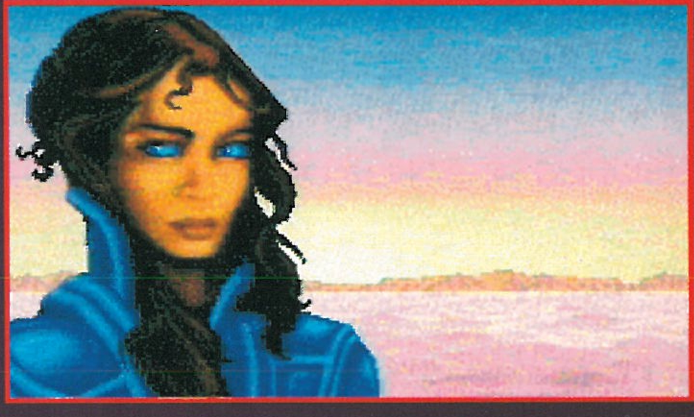
- OK Pasarela: DUNE
- Compañía: VIRGIN GAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjetas gráfica: VGA, Monocrome VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND

Dune

Frank Herbert fue el autor de la novela original. Más tarde, David Lynch aportó su extraña y carismática visión para el celuloide. Y ahora Virgin Games aporta su particular granito de arena con una fantástica aventura gráfica, perfecta adaptación de una de las novelas más emblemáticas de la literatura de ciencia ficción.

¡LUCHA POR





Hace tiempo que los juegos basan sus historias en guiones de películas o libros, pero últimamente, la calidad de los programas, las adaptaciones de las tramas, el sonido y los 256 colores de nuestros monitores, son tan sumamente cuidados, que podríamos comparar la versión de cine con la versión de ordenador y viceversa. Hay muchas compañías que se están especializando en este tipo de aventuras gráficas como Lucasfilm, Interplay, etc... pues bien, Cryo no se queda atrás. Dune es su última creación, y está basada como todos podéis imaginar en el clásico largometraje del mismo nombre.

Nada más empezar y como anunciándonos la calidad de la historia que vamos a vivir desde ese momento, se nos muestra en pantalla una demo que será la encargada de hacernos sentir los primeros colores, sonidos, etc... Esto ya es motivo más que suficiente para mantener el ordenador encendido y continuar cotilleando.

PRESENTACION EN SOCIEDAD

La historia, supongo que a todos os sonará. Paul Atreides, nuestro protagonista, es el hijo del Duque Leto, y ha sido enviado a Dune para hacerse cargo de la producción de especie. Las minas les han sido cedidas por el Emperador a cambio de explotarlas y pagar con parte de lo obtenido el alquiler a modo de tributo. La especie es una substancia que sólo crece en este planeta y que es necesaria para la vida de los pueblos que lo habitan. Sólo hay un problema, y son los eternos rivales de los Atreides, los Harkonnen. Al comienzo, la situación es bastante desigual. Nuestros enemigos tienen dominada la producción de especie, pero todavía quedan muchas zonas que explorar. Gracias a los sabios consejos de su madre, Jessica (que os aconsejo que sigáis a rajatabla), conseguiremos encontrar a un



LA ESPECIE!

hombre vital para el buen desarrollo de la aventura, Gurney Halleck, un instructor militar que nos ayudará infinitamente con sugerencias e incluso a veces, tomará las riendas llevando así nuestra propia representación.

El desarrollo del juego consiste, como ya he explicado, en controlar la producción. Para ello, lo primero que necesitaremos es mano de obra. Estos obreros serán los Fremen, una raza de ojos azules que trabajarán para nosotros, pues creen que Paul es el salvador del que hablan sus escritos. Entre ellos, deberemos encontrar diversos personajes, diferentes a los jefes de las tribus:

• Una Jefa Fremen, nos ayudará a encontrar más minas de producción, y nos acompañará en nuestros viajes echándonos una manita de vez en cuando e incluso alguna que otra palabra de amor que entre tantísima arena del desierto, sonará a gloria bendita.

• Un Lider que también conseguirá elevar nuestro carisma entre los Fremen.

• Unos Jefes de prospectores, que preparan las diversas minas para ser trabajadas, etc.



Una de las labores en las que tendremos que poner mayor empeño a lo largo del juego, es dialogar continuamente con cuantos personajes conozcamos, pues su ayuda nos resultará siempre de vital importancia.

HAGAN JUEGO, SEÑORES...

Los controles son cómodos y sencillos. Todo se maneja con el ratón (o teclado) a través de barras de menú con lo que la agilidad en los movimientos se ve incrementada. Los desplazamientos se realizarán en una nave con forma de Libélula, que podremos dirigir con sólo "pinchar" en el mapa el punto de destino deseado. Una imagen del planeta con las zonas de ambos bandos coloreadas, nos mostrará en todo momento como está la situación. Podremos hacer zoom sobre la superficie para controlar más directamente cada una de las tropas prospectoras o guerreras y poder ir a visitarlas o cambiar las ordenes. También y como buenos "directores de producción" que somos,

SIGUE LOS CONSEJOS DE JESSICA

Gracias a la libélula, podremos viajar muy fácilmente a lo largo del planeta Dune.

tendremos a nuestro alcance una completa estadística que informará en todo momento de la situación de los dos bandos.

Pero el juego es mucho más complejo. Aparte de estar pendiente de que nadie se quede sin trabajo y de seguir reclutando más individuos, deberemos atender a las solicitudes de material que los Fremen nos realizan, mirar de vez en cuando si han llegado mensajes del Emperador avisándonos del tiempo que tenemos para abonar nuestros tributos, también

El juego, por no ser menos en cuanto complejidad que la propia novela que lo inspiró o la película de Lynch, nos plantea una gran cantidad de problemas a resolver, mezclando a lo largo de su desarrollo elementos de aventura gráfica, RPG y juego de estrategia.

Si somos capaces de ganarnos la confianza de los Fremen, éstos trabajarán para nosotros en la recolección de la especie.



CON EL ZOOM PODRAS CONTROLAR LA SUPERFICIE DEL PLANETA

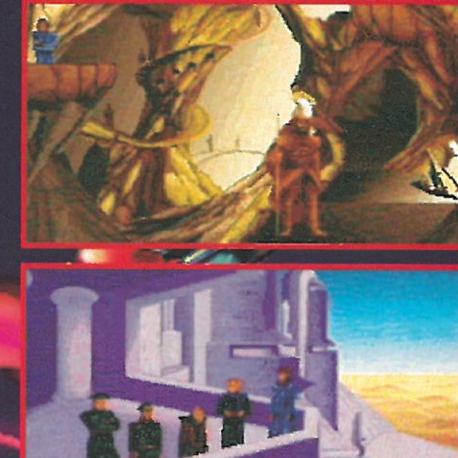


Mucho cuidado con internarse en el desierto o peor aún, en los dominios de los Harkonnen, pues a buen seguro nuestro héroe, Paul Atreides, terminará sus días tal y como podéis apreciar en la imagen.

lucharemos con los Harkonnen, seremos diplomáticos con nuestros delegados e iremos de visita siempre que podamos. Todo esto sin contar que incluso deberemos convertirnos en Fremen, lo cual nos traerá grandes beneficios, pero no será una agradable tarea.

En fin, Dune es un juego de interesante desarrollo, que gustará mucho entre todos vosotros, y más entre los que hayan visto la película o hayan leído el libro. Uno de los grandes méritos que se le pueden

TENDRAS QUE CONVERTIRTE EN UN FREMEN





La secuencia de presentación del juego es sencillamente extraordinaria.

Todas y cada una de las pantallas del juego son un derroche de calidad.

atribuir además de sus espléndidas pantallas en 256 colores, es el sonido que en todo momento acompaña en la aventura. Nunca mejor dicho lo de que sea ambientación músical, pues la coordinación música-sonido es sorprendente y ayuda muchísimo a meterse en la historia, sin contar los tiempos de espera en la carga de la siguiente imagen. !Prácticamente, cero! Así que ya sabéis, cuando alguién os pregunte que qué os ha gustado más, que si la película o el libro, contestad que el juego...

Pedro J. Gonzalez

OK 84%

Jugabilidad:	80
Gráficos:	90
Sonido:	95
Originalidad:	70
Movimientos:	-

- OK Pasarela: JACK NICKLAUS
- Compañía: ACCOLADE
- Tarjetas gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB,SOUND BLASTER, ROLAND, THUNDERBOARD
- Distribuidor: ERBE

Jack Nicklaus

Su caddie está detrás, le entrega el palo que ha elegido para el siguiente golpe, asintiendo con la cabeza. Jack Nicklaus mira la bola y piensa en todo lo que le ha costado llegar hasta aquí, ahora todo el mundo está pendiente de él: las cámaras de televisión, los miles de aficionados... sólo está a un golpe del triunfo final. Apoya firmemente los pies en el suelo, echa una rápida mirada al hoyo; mientras, unas pequeñas gotas de sudor asoman a su frente. El silencio es casi sepulcral, la tensión puede palparse en el ambiente, ¡allá va la bola! y...., ¡dentro!, ¡magnífico!. Todos le abrazan y saludan. Lanza la bola al público que se encuentra de pie, aplaudiendo. ¡Por fín lo ha conseguido, ya está entre los grandes!



Puede que éste sea el momento que estabais esperando para pasar a engrosar las listas de los mejores jugadores de golf de todos los tiempos, compartiendo con ellos todo el recorrido de un campo de juego tan real que os parecerá sentir la mullida hierba bajo vuestros pies.

Muchos fueron en la historia las intentonas por fabricar un simulador que permitiera la práctica del difícil juego del golf, pero todos los que surgían fueron siempre enfocados desde distintos puntos de vista y perspectiva, dando en consecuencia, una apariencia de quedar incompletos. Accolade, con la estimable ayuda del gran campeón Jack Nicklaus, ha conseguido consumar un gran proyecto, construyendo un simulador capaz de introducirnos en el mundo apasionante del golf. Sin apenas esfuerzo alguno, se os concede de este modo la oportunidad de poder llegar a ser algún día las estrellas que siempre soñasteis ser. No podéis perder más tiempo en haceros socios de este selecto club y empezar a participar en un saludable deporte que podréis practicar junto a los mejores de siempre.

En la variedad está siempre el gusto



Accolade y Jack Nicklaus han desarrollado un simulador que nos introduce en el apasionante mundo del golf. ¡Atrévete a jugar con los campeones!

por lo bueno, y sin duda, el juego lo es, la aportación del amplio abanico de posibilidades que posee, os ofrece diferentes formas de poder disfrutarlo, lo que da una sensación de tener varios juegos en uno sólo. Seréis vosotros mismos quienes decidáis cómo jugar en cada momento, y ésta facilidad, en una época en que, quizá más marcadamente, los videojuegos tienden a llevarnos por un único camino o solución, es importante tenerlo en cuenta.

CONFIGURANDO LA PARTIDA

Inicialmente, aparece un menú de selección que comprobaréis que permite un máximo de cuatro jugadores. Esta opción puede dar entrada al juego a aquellos de vuestros amigos que pre-

EN BUSCA DEL GOLPE DEFINITIVO

tendan medir sus fuerzas contra vosotros, de este modo podréis introducirlos cómo miembros del club, aspecto que ya es un alto honor.

Además, podéis especificar para cada uno las cualidades que posean en el juego, sean hombres o mujeres, aquí no hay cabida para las discriminaciones. Tus amigos pertenecerán al club por derecho propio y para siempre, a no ser que deseéis borrarlos, de modo que podréis jugar contra ellos sin tener que volver a darles de alta. También es posible que contempléis la evoluciones del juego de cualquiera de los jugadores que se encuentran en la opción de selección por ordenador, conociendo de esta manera el mejor modo de atacar cada hoyo con las máximas garantías de éxito, ya sabéis lo importante que es aprender, y en éste caso hacerlo de los más expertos en éste juego es una gran ayuda.

Existen dos campos de juego a vuestra disposición para probar todas las habilidades que poseéis. Ambos han sido diseñados por Jack, -permitidme tal familiaridad-, y sus nombres son Sherwood y English. Dos difíciles recorridos, magníficamente presentados que os sorprenderán por su cuidado entorno natural, sus arboledas, bunkers, greenes, lagos, etc. Todos estos elementos que, sin duda, harán las delicias de los más exigentes, a la vez supondrán un gran obstáculo a superar en el objetivo final de conseguir una buena tarjeta. Una vez efectuadas todas las pertinentes elecciones, Jack os dará la bienvenida y os mostrará el recorrido total del campo elegido, con el número de hoyos y su situación, pudiendo en ese momento decidir si queréis llevar un auto-caddy, para que os sea más simple la elección del palo preciso para cada golpe, o si por el contrario os atrevéis, como jugadores expertos, a decidir en cada momento el que os parezca más conveniente.



Estamos en el tee, aquí debemos concentrarnos y con un eficaz golpe de salida empezar con buen pie el torneo.



¡A JUGAR...!

Eligiendo la manera que creáis más conveniente (ya que podéis realizar un único recorrido o varios, hasta un máximo de cinco) podréis por fin lanzaros al campo para comenzar a jugar. Todo depende de vuestro estado de ánimo, ya que si falláis un día en el torneo, quizá sería interesante poder recuperar posiciones en las jornadas siguientes o, por qué no, tener un día inspirado y realizar la mejor tarjeta de todas, ganando el torneo. Recordad que si competís en el modo de torneo, podréis tener hasta catorce contrincantes, como si os estuvieses jugando uno de los "grandes".

Ya estamos en el tee, aquí es donde se concentra la mayor parte de nuestro éxito. Un eficaz golpe de salida puede suponer un buen comienzo para cumplimentar el hoyo en el hándicap exigido, incluso para rebajar el par. En la parte inferior de la pantalla están presentes todos los elementos que se convertirán en necesarios para terminar el recorrido realizando un papel decoroso. A la izquierda, un indicador en forma de brújula nos muestra la dirección y fuerza del viento en el preciso instan-

te de cada jugada. Este punto será muy importante sobre todo a la hora de calcular la dirección que queramos imprimir a la bola. A continuación, y siempre llevando nuestra mirada hacia el lado derecho, encontraremos un panel rectangular que nos informará de datos referentes a varios conceptos: nombre del jugador, distancia existente entre la bola y el hoyo, y los golpes totales que llevamos hasta ese momento en todo el recorrido. Seguidamente, otros paneles indicarán que hoyo estamos jugando, el par o hándicap que se pide para éste y el número de orden correspondiente al golpe que pretendemos dar en ese momento.

El tipo de golpe que intentamos efectuar: swing, put, drive, etc., la dirección real del lanzamiento y el palo que estamos utilizando, son datos añadidos que mejorarán sensiblemente nuestro juego. Existe además un cuadro de opciones, que nos permitirá entre otras cosas, observar cualquier punto en vista aérea, ver nuestra tarjeta de juego, estudiar las condiciones del recorrido, verificar estadísticas, repetir el último tiro, y un largo etcétera, todas ellas os van a ser de mucha utilidad. Pero quizá en lo que deberemos tener más práctica, es en la cantidad de fuerza y la dirección que llevará cada uno de nuestros golpes. En la parte superior de los paneles indicadores observamos una caja rectangular y alargada que controlará los puntos mencionados. Dar demasiada fuerza o dirección en un golpe puede ser tan nefasto como hacer lo contrario, por lo tanto deberemos medir nuestra capacidad relacionando todo el conjunto de informaciones que se nos muestran durante el juego.

Sin olvidar que se trata tan sólo de un deporte, en este caso quedaréis absolutamente alucinados de poder practicarlo de una forma tan real y precisa, viendo como poco a poco mejoran las puntuaciones y los retos se convierten en más exigentes día a día.

REALISMO ANTE TODO

Si aún no habéis probado juegos que introducen imágenes casi reales que nos hacen sentirnos dentro de la propia acción, éste consideramos que sería un buen primer peldaño para empezar a conocerlos.

El manejo del ratón nos parece el









"Jack Nicklaus" es un juego bien hecho y que guarda una relación muy estricta con el realismo del juego.

modo más conveniente para conseguir un buen acceso en cada parte del juego, pero aunque no sea imprescindible, puede suponer en algún caso más de un inconveniente, dada la precisión que requiere la práctica del Golf.

Aunque puede parecer lo contrario, no nos hemos olvidado de una parte muy importante de este producto : el diseño de nuevos campos de golf. Es un tema tan innovador, que hemos preferido dejarlo como remate final para este artículo, porque creemos que eleva el valor del juego a la enésima potencia y lo convierte en único en su género, dotándole de unas prestaciones que hacen que sea una fuente inagotable de creación para el usuario, que podrá de esta manera participar de el juego como algo propio.

«Jack Nicklaus» es un juego muy completo que guarda una proporción verdaderamente buena con la realidad. La calidad gráfica es un punto muy valioso, como lo es su agradable sonido y sobre todo, el amplio abanico de posibilidades con el que cuenta, que lo convierten en varios juegos en uno sólo.

Guarda cierta similitud con el famoso "LINKS", y pensamos que no es mucho lo que le faltaría para igualarse con él (siempre dentro de unos límites, claro), esperemos que renueven versiones y puedan alcanzarlo, nosotros apostamos a que sí.

Félix José Fisico Vara.

Aunque puede parecer lo contrario, no nos hemos olvidado de una parte muy importante de este producto : El diseño de nuevos campos de Golf. Es un tema tan innovador, que hemos preferido dejarlo como remate final para este artículo, porque creemos que eleva el valor del juego a la enésima potencia y lo convierte en único en su género, dotándole de unas prestaciones que hacen que sea una fuente inagotable de creación para el usuario, que podrá de esta manera participar de el juego como algo propio. Toda la potencia gráfica en 256 colores en VGA, todo el sonido e imágen digitalizada posible, pasa a manos del jugador para su tenencia y disfrute.

Entrando en valoraciones, podeis tener en vuestras manos un juego muy completo que guarda una proporción verdaderamente buena con la realidad. La calidad gráfica es un punto muy valioso, como lo es su agradable sonido, la perfecta animación y el amplio abanico de posibilidades externas de juego que posee lo convierte en varios juegos en uno.

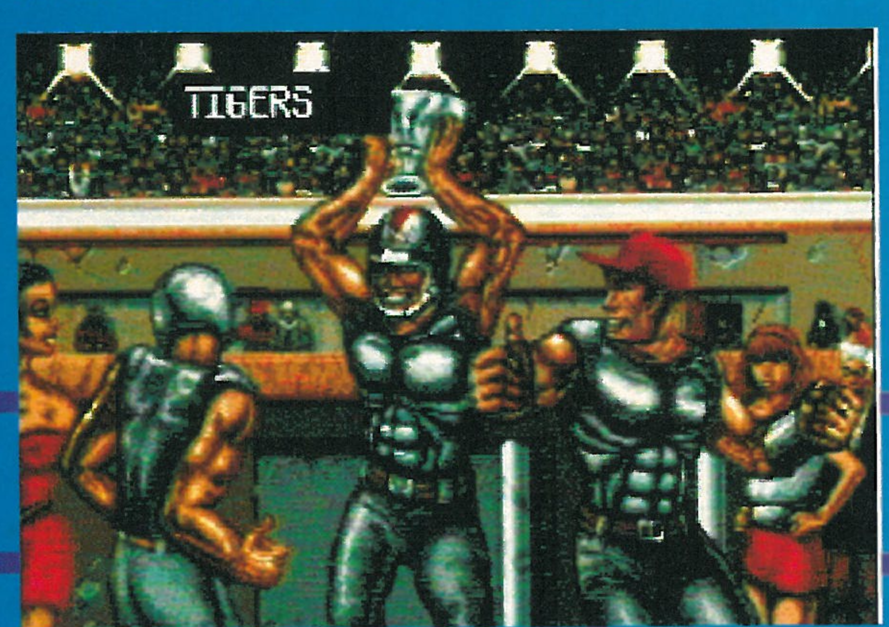
OK 77%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	85
Sonido :	70
Originalidad:	50
Movimientos :	90



- OK Pasarela: KILLERBALL
- Compañía: MICROIDS
- Tarjetas de video: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, THUNDERBOARD
- Distribuidor: SISTEM 4 T

Killerball



Si te gustan los deportes, la violencia y luchar por conseguir el triunfo KILLERBALL es tu juego. Viajarás hasta el futuro para practicar un deporte en que todos los métodos serán válidos si logras llegar hasta el fin, el gran título de liga. En una mezcla de fútbol americano con baloncesto, viviremos un espectáculo tan duro como emocionante. La potencia, resistencia, velocidad, y otras virtudes harán de ti un campeón... o acabarán contigo.

LUCHA POR

En una época en que la lucha por erradicar la violencia y conseguir la máxima limpieza en la práctica del deporte se han convertido en principios básicos, nos puede resultar sorpresivo encontrar una historia como la que nos presenta MICROIDS. Vamos a conocer el deporte del futuro...

LA HISTORIA

Situémonos en un marco inhóspito, en el año 2005. Se trata del deporte estrella, el KILLERBALL, donde todo vale. El escenario, nos remonta a las épocas del Circo Romano, en que el público reclamaba la victoria de sus "gladiadores" y donde el derramamiento de sangre era la práctica habitual y el perfecto ingrediente del espectáculo. Los gladiadores han evolucionado mucho desde entonces y ahora son atletas que compiten en equipos, que persiguen como finalidad principal introducir una pesada bola de acero en unas porterías que nos recuerdan vagamente las canastas de baloncesto. Los elegidos son los mejores y vosotros deberéis competir contra ellos.

Nada más comenzar y antes de pasar a los menús para jugar deberemos contestar unas preguntas sobre los jugadores. Tras este requisito de protección, elegiremos nuestra opción en el menú (entrenar, participar o cargar un juego anterior) y a continuación escucharemos una melodía sugerente que nos llevará hacia la primera pantalla.

Una nota destacable es que, desde este momento, aparecerán en las paradas del juego unas pantallas, muy bien dibujadas y coloreadas que nos harán "mascar" el ambiente en que nos encontramos. Después de una mirada feroz de un jugador, se pondrá la bola en marcha. Es conveniente que sepáis que se trata de un juego de equipo con 6 jugadores (con nombre y número correspondiente) en los que 5 son titulares y uno suplente. La pista, como las de patinaje, es circular, y está construida -obviamente- de hielo. Sobre ella se deslizará, en el saque inicial, una bola de acero. Hay una portería por equipo y el juego consiste en que los jugadores-patinando, introduzcan la bola en la portería después de dar una vuelta a la pista. No existe la prórroga, por lo que vencerá el equipo que, tras acabar el tiempo, meta la bola antes que el contarrio, o bien cuando uno de los equipos se quede sin jugadores.

A medida que transcurre el partido los jugadores se van desgastando por los numerosos golpes recibidos, y llegará un momento en que ya no puedan continuar jugando. La pantalla también nos muestra un radar mediante el cual conoceremos con exactitud la posición de nuestros jugadores, de nuestros enemigos y de la bola.

Antes de comenzar, recordad que el éxito dependerá de las tácticas que utilicéis. Deberéis participar y ganar en tres ligas de dificultad ascendente, para conseguir disputar la Copa Internacional Killerball, y además, existen una serie de detalles que debéis conocer y que pasamos a enumeraros: 1º Existen bonificaciones que aparecerán aleatoriamente (velocidad doble, resistencia, etc.) y que debes recoger. 2º La puntuación de los partidos es: 10 puntos si ganas y nada si pierdes. 3º La clasificación depende de los puntos y del Gol Average.

BRUTALMENTE DIVERTIDO

A la vista de todo esto creo que estamos ante un juego brutal, pero tremendamente atractivo y competitivo. ¿Seréis vosotros los campeones del futuro? Practicad y, quién sabe, con el tiempo podréis descubrirlo.

LUIS VILLAR

LA VICTORIA O MUERE





Un videojuego tan divertido como bestial, donde todo vale para proclamarte el vencedor de la Gran Copa Internacional del Killerball.

OK 71%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	75
Sonido :	50
Originalidad:	75
Movimientos :	70



Elvira II. The jaws of Cerberus

- OK Pasarela: ELVIRA II
- Compañía: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA/MCGA/EGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB,SOUND BLASTER, ROLAND MT-32 Y LAPC-1

PESADILLA EN HOLLYW

Los estudios Black Widow de Hollywood han caido en manos de una misteriosa fuerza maligna, que además, ha hecho desaparecer a su propietaria, la sugerente Elvira. En vuestras manos queda deshacer este singular entuerto, aunque gracias a los consejos de un extraño personaje que estais a punto de conocer todo os resultará mucho más sencillo.

Buenas. Mi nombre no importa, pero lo que os voy a contar sí. Hace unos dias volvía de conseguir una subvención para los Estudios Viuda Negra, propiedad de mi novia, en Nueva York y la estaba esperando a la salida. De pronto la vi aparecer entre una nube de fuego. Me dijo que la había capturado Cerberus y que tenía hasta media noche para salvarla.

Armándome de valor y busqué algún modo de entrar y cuando llevaba cinco minutos dando vueltas, apareció ella de nuevo. Me dijo que dejara de dar vueltas y cogiese la piedra junto a la carretera. Me llevó un buen rato hasta que la encontré. También encontré un trébol de cuatro hojas bajo el letrero de bienvenida. Me dirigí a la puerta de la caseta y decidido tiré la piedra por el cristal. Al abrir la puerta cogí la chaqueta y la gorra del guarda, pues estaba la noche algo fresca. También me llevé los papeles del tablón y busqué en el guardarropa, a ver si había algo, y me encontré al desgraciado guarda de seguridad. Sin más, pasé la reja de



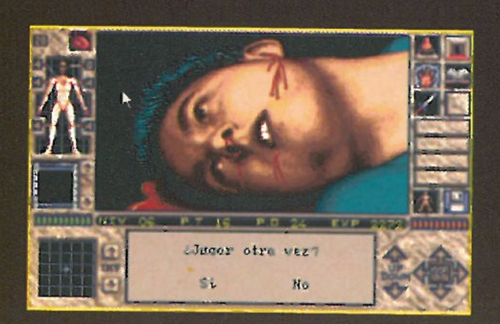


VOOD

entrada y busqué en el maletero de mi chica.
Tomé lo que encontré y entré a los estudios.

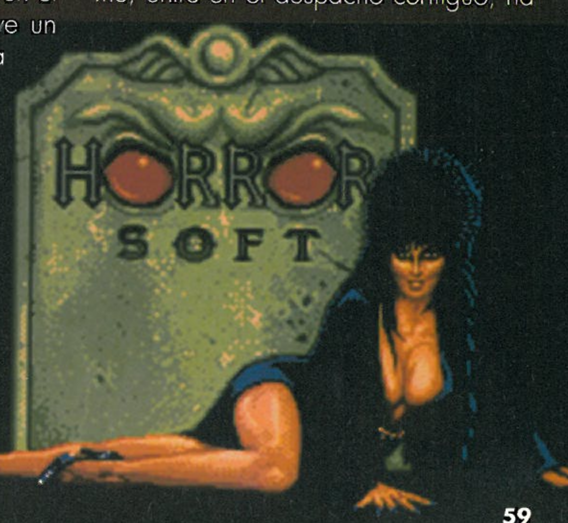
EN LOS ESTUDIOS BLACK WIDOW

Una vez allí cogí el extintor y subí al segundo piso. Entré en la cantina y tomé algo de comida y me fui al cuarto de ordenadores. Tomé "prestado" un libro y el poster de mi Elvirita. Al salir, caminé hacia el camerino de mi novia...



≠Qué desastre! Estaba hecho un horror.
Sin perder tiempo, me hice con todo aquello que me pareció útil y fui al despacho del director. Cogiéndo el cenicero, por si me daban ganas de dar unas caladitas, y las bebidas del mueble-bar, pasé al cuarto de escritura y de pasada me llevé el "loro", el disco y los papeles de la pared. Al entrar en el cuarto de maquillaje, me entretuve un rato poniéndome cosas en la cara y en el vestuario me llevé un susto terrible, ¿pues no había allí una bruja? Me largué como pude y volví a recepción.
Dirigiéndome hacia los estudios de rodaje, me decidí por el segundo (el dos siempre fue mi número de la suerte). Allí entré en una casita encantadora, con una apariencia algo tétrica, y entonces volvió a aparecer Elvira, con su majestuoso cortijo de llamas. Me dijo que necesitaría suerte para salir vivo de allí, así que preparé un conjuro de suerte y lo utilicé.
Me fui a la izquierda, atravesé la puerta y consiguiendo algo para protegerme, entré en el despacho contiguo, ha-

Cualquier tipo de error que cometamos puede acarrearnos trágicas consecuencias para nuestra integridad física.



bía una caja fuerte en la pared y en el escritorio, un candado y un libro de oraciones. Al otro lado había una pecera llena de gupirañas. Ni se me ocurrió tocar la llave; más bien volví al salón e intenté ir a la biblioteca. El fantasma de un niño no me dejaba pasar, por lo tanto, mi única salida era el piso superior.

Insistí en ir hacia la izquierda y encontré con el cuarto de baño. ¡Qué alivio!. Recogí una toalla y una esponja y siguiendo mi camino vi la siguiente puerta, daba al dormitorio principal. Me recibieron un par de gatos muy monos y, tumbado en la cama, al guionista (quien, por cierto, no tenía muy buen aspecto). Intenté coger el guión de la película, pero el fantasma de Pedro se negó a dejarme leer el final. Le dejé tan frío como pude y se lo quité.

De no ser por casualidad, jamás hubiera reparado en un pequeño botoncito. Valientemente lo apreté y ¡Hop! ¡Cámara secreta!. Me apoderé de las diez velas negras y del cáliz dorado y salí antes de que los vampiros despertaran. Por el pasillo de la derecha había dos puertas: una que daba a la guardería (en un ataque de estupidez, casi cedí a la tentación de jugar con todo lo que había allí) y la otra que daba a un lujoso dormitorio. Me armé de MUCHO valor y entré.

La chica de mis sueños que estaba allí, en pocos instantes pasó a ser la de mis pesadillas. Me deshice de ella y tras registrar la habitación me llevé la almohada y el diapasón. Al final del pasillo había otra puerta; entré y vi una caja de cerillas y una escalera de mano. Decidí subir al ático, lugar en el que

"Elvira II" es un juego donde todo tipo de sensaciones se conjugan desde las sensuales hasta las más terribles











por cierto encontré un vampiro, y en mi terror recordé las clases de física del instituto: los sonidos agudos rompen los cristales y así pude hacer entrar el sol y achicharrar el vampiro. Excursión inútil: no encontré nada interesante allí.

Fui a la planta baja y me dirigí a la otra puerta, era el comedor. Cogí el vino y los candelabros, pero pasé de ver el menú: no quería ni imaginarme qué iban a almorzar estos brutos. Fui al ventanuco y lo abrí. ¡Qué susto! Perdí el conocimiento para despertar en la despensa. Por lo menos allí había comida y un par de botas. Cuando quise salir, la maldita puerta estaba cerrada. Comprobé en un espejito, que me apropié en el cuarto de maquillaje, que tenía el pelo hecho una porquería, así que decidí arreglármelo. Pero... de pronto empezó a sonar la alarma: entró el cocinero a por unos filetes y, al verme vivo, se le dió por intentar estrenarme.



Cabe agregar en este instante, que soy un tipo duro, así que lo liquidé. La puerta de enfrente daba a la cocina y todo lo que había allí, fue convertido por mí en conjuros. Decidí inspeccionar el sótano, ya impaciente porque cada vez me quedaba menos tiempo. En la puerta de la izquierda el monstruo de Frankenstein formaba parte del decorado. Cogí todo lo que encontré que no me diera mucha grima y me fui. Sin poder entrar por la otra puerta, debido a que un científico chiflado no me dejó, salí al pasillo por la cocina y por poco no fui víctima de un infarto: un zombie me quiso morder el cuello. Cuando recuperé la consciencia, me armé de valor y volví al pasillo. Ya os podéis imaginar lo que le hice al impertinente zombie con un conjuro.

En el salón, soborné al poltergueist para que me dejase entrar en la biblioteca.

Leí un rato todos los libros que pude y cogí una fórmula para un poderoso veneno.

Y POR EL VENENO MUERE EL PEZ...

Ya envalentonado, quería vengarme de la bruja del vestuario y de paso disfrazarme para engañar al científico. Aunque éste fuera listo, logré engatusarle y conseguí que me preparara el veneno. Unas preciosas gupirañas muertas y... la llave en mi mano. Sólo a un morboso se le ocurre proteger así su caja fuerte. La verdad, con lo que encontré en ella no daba para comprarle un hermoso visón a Elvira, pero de todas formas me lo quedé todo.

Tras salir de la casa encantada fui al estudio tres. Allí encontré un bonito paisaje con un fastidioso murciélago que me daba grima. Pasé de él y entré en la iglesia. Sumé a todo lo que ya llevaba el agua bendita y un librito de oraciones. No se ni cómo encontré una trampilla secreta, pero el caso es que lo hice. Entré por ella y, con todo el dolor de mi alma, liquidé un par de Banshees. Seguí hacia abajo y llegué a una red de túneles. Tras perderme infinidad de veces encontré un montón de cosas en unos nichos y habitaciones. La verdad es que el que lo dejó allí tenía una mala idea increíble, porque en cada nicho y en cada habitación, había una sucia trampa cuya única finalidad era hacerme la vida aún más dura.

En mi viaje me encontré un mago malvado del que me salvé por los pelos y tras disfrazarme de aprendiz,

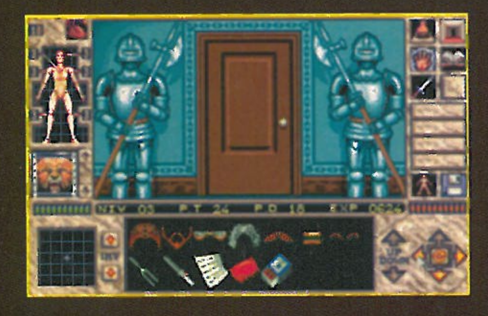
Mientras buscaba a mi novia, me las tuve que ver con un sinfín de personajes, que sólo podían habitar los infiernos más terribles. Pero el amor desconoce los peligros... O algo así, ¿no?

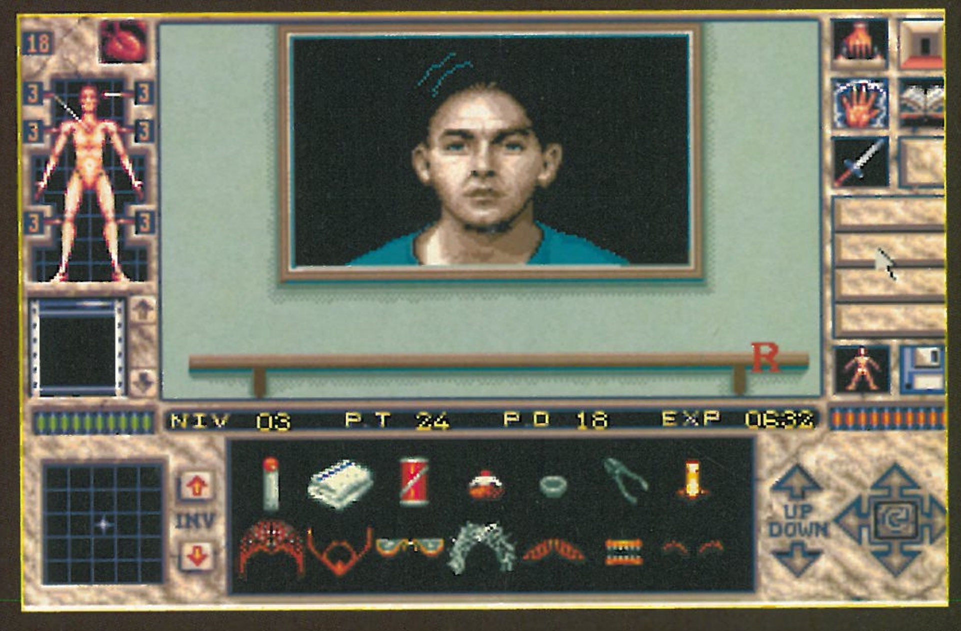












Después de haber recorrido por completo los estudios "Viuda Negra" y haber arriesgado mi vida más de mil veces, me encontré cara a cara con mi novia, pero esta vez los dos sólos, en su camerino.

le convencí para que me dejara tranquilo. Al llegar al final del sexto piso de catacumbas, encontré lo que yo creí era mi novia. Para mi desgracia se transformó en serpiente y tuve que rebanarle el pescuezo.

Me hice con una lanza y me largué; ya estaba harto de esqueletos, ratas y fantasmas. Volví a la iglesia y tuve que vérmelas allí con un angel impío que me estaba esperando. Lo liquidé como pude y me largué de allí, ¡qué diablos! (ni ¡qué ángeles!)

LAS CAVERNAS DEL ESTUDIO UNO

Sólo quedaba el estudio uno que, como pude comprobar, contenía un escenario cavernoso. Activé el ascensor pero, para mi disgusto, necesitaba una llave. Bajé a patita por los cuatro niveles de cavernas matando a troche y moche. Lo más difícil fue eliminar a un escorpión, pero valió la pena.

Acción trepidante y duros adversarios

En el tercer nivel había un gran abismo que tuve que cruzar como lo hubiera hecho Johnny Weismüller (Tarzán, por si no lo sabes). Al director me lo encontré en el cuarto nivel; le había dado por hacer la araña y estaba enganchado en una tela. Con un conjuro me apoderé de la llave del ascensor que llevaba en su cartera. Tal como me lo temí, en cuanto vi al "dire", más adelante encontré una araña gigante con mucha mala uva. Se molestó porque le enfrié un poco la cueva.

Al verla salir me quedé paralizado de terror. Sólo cuando la tuve encima pude moverme. Corrí hacia el ascensor y justo pude cerrar la puerta cuando la araña estaba por cogerme. Volví a su cueva para encontrarme a Elvira. Esta vez se convirtió en avispa. Recogí un tomahawk y me largué.

Entré a los estudios. Ya estaba realmente harto de dar vueltas. Me di cuenta de que no había registrado el sóta-

Utilizar bien los conjuros será imprescindible para rescatar a Elvira

no, de modo que bajé hasta allí y encontré al conserje. Charlé un rato con él y pasé al cuarto de calderas. Un yeti quiso hacer de mí su desayuno, pero una bola bien puesta le hizo cambiar de parecer.

Tomé una vara de cobre para volver a la casa encantada. Subí a la azotea de la misma por el ático e instalé un pararrayos.

Nuevamente en el sótano y se me ocurrió la brillante idea de jugar con las palancas de Frankie. Para mi desgracia se puso a andar y cuando dio cinco pasos le corté los cables antes de que me aplastase. Detrás de él había una puerta y al abrirla, encontré a Elvira. Me disponía a partirle la cabeza cuando me dijo:"¡Estate quieto, animal! ¡¿No ves que soy yo, descerebrado?!"

En ese instante supe que era ella. Sólo ella me llamaba descerebrado y animal de un modo tan dulce. Cogí una bolsa y siguiendo las instrucciones del conserje, fui a la iglesia y me puse a charlar con el párroco. Finalmente, pude convencerle para que me ayudase y volví al aparcamiento. La batalla final estaba por comenzar. En ese momento agradecí haber leido todos esos libros en la biblioteca y haber charlado con el amable conserje. No me fue difícil terminar con Cerberus. Tras eso fui a ver a mi chica y lo celebramos juntos. Los dos... Solos. En su camerino.

Martín Echenique

En la parte inferior de la pantalla se muestran el inventario de objetos.







STA

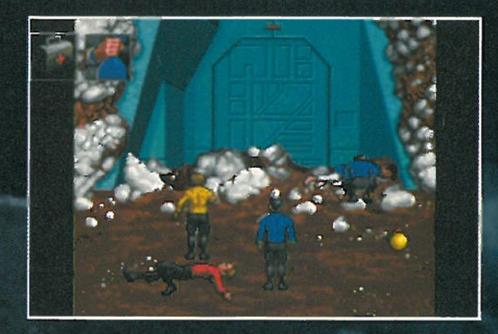
Estamos bien seguros de que la mayoría de vosotros sois seguidores, o por lo menos conocedores de las andanzas de Mr. Spock, el capitán Kirk y el resto de los tripulantes del U.S.S. Enterprise. Lo que no tenemos tan claro es que por vuestros propios medios seais capaces de llegar al final de «Star Trek 25TH Anniversary», y por eso os hemos preparado este «OK Tricks & Tracks» con todas las pistas necesarias para conseguirlo.

La conquista del espacio

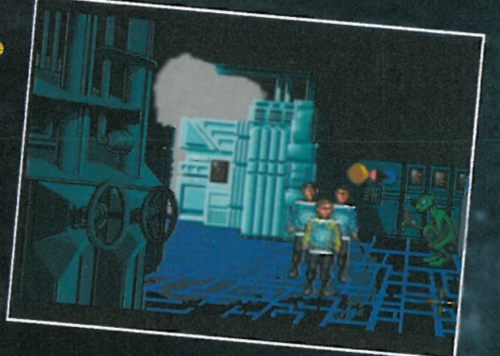








A lo largo de las diferentes misiones que componen el juego, ante nuestros ojos desfilarán todos los personajes de la legendaria serie como el comandante Spock, el doctor McCoy o el capitán Kirk.



Los seres de cada planeta nos revelerán datos claves para cumplir nuestras misiones.

Cada miembro de la tripulación desempeñará un papel especifico en el juego.

- OK Tricks & Tracks: *STAR TREK 25TH ANNIVERSARY*
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica : EGA y VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND y SOUNDBLASTER

AR TREK

Después de 25 años todavía hoy se sigue reponiendo en medio mundo la serie de ciencia ficción más importante de la historia de la televisión. La Paramount TV inició su programación en el año 1967 y sólamente duró tres temporadas, sin embargo sus personajes protagonistas y sus casi 80 episodios son hoy objeto de culto para una incansable legión de "trekkies".

"Star Trek 25th anniversary" está concebido en forma de siete episodios diferentes en los que tendremos que cumplir una misión específica.

En el juego aparecen los mismos tripulantes de la serie cada uno con una tarea determinada a cumplir. Spock es el encargado del ordenador de a bordo y nos dará importante información sobre los planetas y circunstancias de las misiones, Uhura se ocupa de todo lo referente a las comunicaciones, Scott cuida del buen estado del Enterprise, Chejov se encarga de los sistemas de armamento, Sulu del rumbo y el capitán Kirk dirige la nave.

Cada misión transcurre en una zona de la galaxia y todas implican la utilización del teletransportador. Siempre bajarán al planeta cuatro hombres: Spock, el doctor McCoy, Kirk y un último tripulante que suele ser un miembro del equipo de seguridad. Nuestra tarea será mantener con vida a los tres primeros en cualquier circunstancia, ya que la eliminación de uno sólo de ellos supone que deberemos empezar de nuevo la partida, sin embargo el cuarto será posible perderle en algún combate o accidente sin que ello afecte más que al porcentaje de puntuación que se nos otorga al terminar cada una de las fases.

Preparaos para viajar a dónde ningún hombre ha llegado todavía.

Comienza... "Star trek".

1 EL MUNDO DEL DEMONIO

Una llamada de la Flota Estelar nos informa que en Pollux V tienen problemas. Los colonos, miembros de una extraña secta religiosa, informan que han sido atacados por... demonios.

Al llegar al planeta nuestra primera misión será hablar con el jefe de la colonia. El nos pondrá al corriente de todo lo que ha ocurrido.

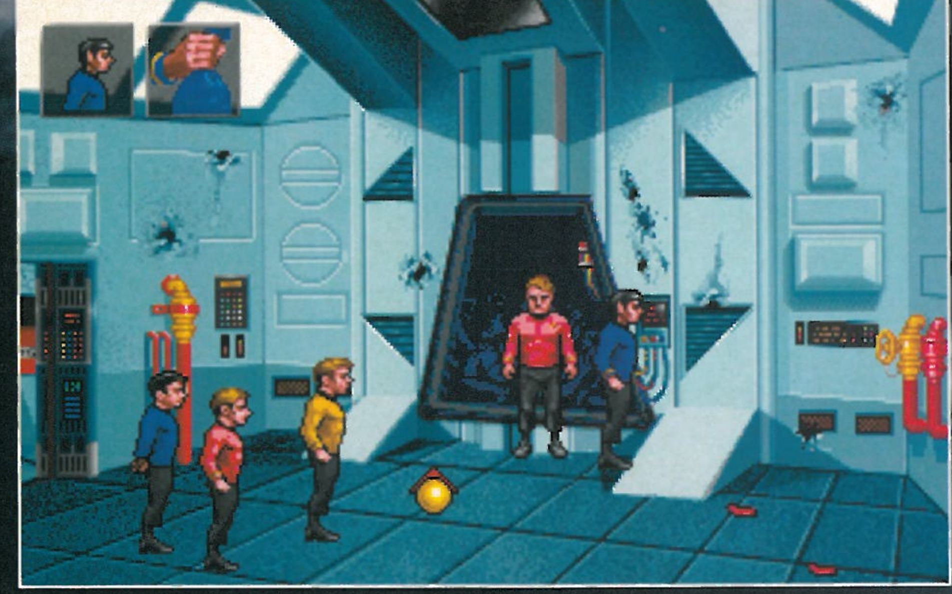
Descubriremos que hay un colono enfermo a causa de un extraño virus y que otro está atrapado en una mina frente a una misteriosa puerta. Un viaje a la base de la montaña nos enfrenta a un grupo de Klingons. Se hace imprescindible la utilización del fáser. Uno de ellos, durante el combate, pierde un trozo de su cuerpo. A la entrada de la mina encontraremos unas bayas que permitirán que McCoy sintetice una droga para curar la enfermedad del colono.

De vuelta a la montaña nos introduciremos en el oscuro túnel que conduce al desprendimiento. Allí volveremos a usar los fáser y sufriremos la pérdida de uno de nuestros hombres, pero conseguiremos rescatar al colono. De vuelta al laboratorio de la colonia, Spock descubrirá que la mano del Klingon es una especie de llave, pero para que funcione deberá repararla.

Ya no deberíamos tener ningún problema para atravesar la puerta del interior de la montaña. Unos ordenadores a la izquierda de la entrada deberán ser desactivados para que, ¡sorpresa!, aparezca un extraño ser extraterrestre.

Todo se va solucionando. Los demonios, los Klingons... son los robóts protectores de una antigua raza. Alguien ha robado la llave que desconecta todo el sistema y a menos que la encontremos los colonos serán destruidos.

Si habéis observado el laboratorio con atención no se os habrá pasado por alto una vitrina en la que el jefe de la colonia guarda una curiosa colección de objetos. No tenéis más que identificar entre ellos la llave perdida y devolverla a su legitimo propietario para dar por concluida la primera misión.



2 RAPTADOS

Al volver al Enterprise recibiremos una órden de la federación que nos encarga investigar al U.S.S. Masada, un crucero que hace mucho tiempo no reporta su posición. Nuestra sorpresa es mayúscula cuando al acercarnos a él sufrimos el ataque de los piratas Elasi. Un poco de destreza y una buena puntería conseguirá que nos libremos de ellos sin demasiados problemas.

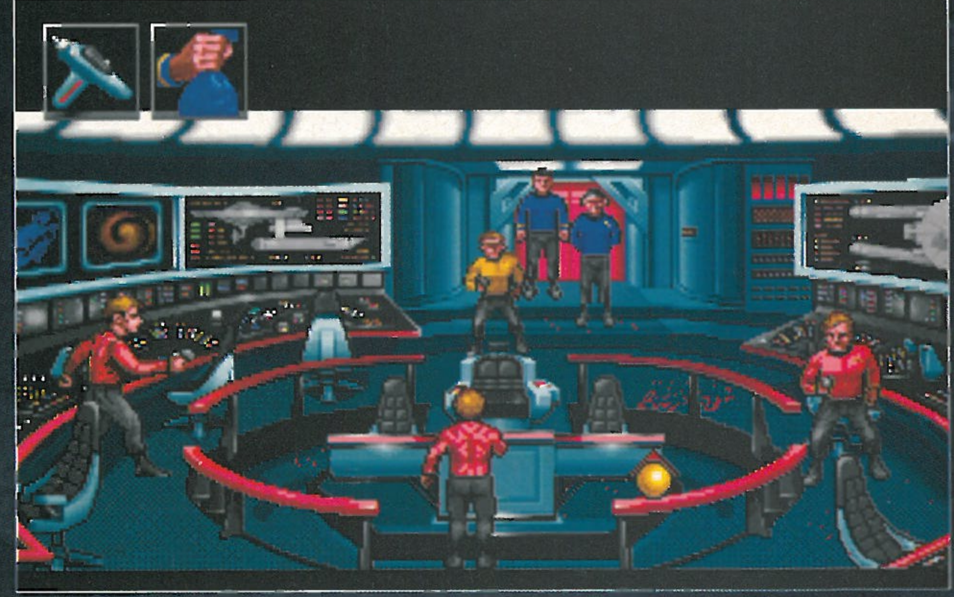
El Masada está frente a nosotros, con sus escudos activados, lo que impide que nos teletransportemos a él. Además, los escáners indican que hay más formas de vida a bordo que los miembros de la tripulación. Spock conecta el ordenador de la nave y averigua el código que desactivará las defensas del Masada y nos permitirá el transporte. Pero, de repente, recibiremos una comunicación: todos los tripulantes han sido raptados por los Elasi, que reclaman la liberación de sus compañeros presos en cárceles de la Federación para no matar a sus prisioneros.

La situación es delicada, pero debemos transportarnos. El equipo de liberación parte y se encuentra la sala del transportador destruida; un tripulante herido nos dará valiosas pistas. Salimos al pasillo y recogeremos una serie de objetos aparentemente sin valor. En la primera puerta de la derecha encontramos a dos guardias Elasi, a los que destruimos con nuestros fáser. Spock corta los cables que controlan la entrada a una sala dónde está secuestrada la tripulación. Luego, abre la puerta. Una rápida conversación nos pone en antecedentes. Tendremos que recargar un soldador con un fáser y usarlo en un sitio muy específico para acceder al puente y liberar al Masada.

Aquí es muy importante la velocidad de reflejos. Salva la partida antes de entrar en el puente y cuando lo hagas desenfunda y dispara sin piedad a los piratas. Un descuido puede ser fatal y la eliminación de Spock, Kirk o McCoy supone que deberás comenzar de nuevo. Una vez eliminados los cuatro Elasi, un cuerpo de seguridad se traslada desde el Enterprise para hacerse cargo de la nave. Nuestra segunda misión ha sido un éxito.



La tripulación ha sido raptada



La ambientación de la popular serie está perfectamente recogida en el juego.

3 EL VIRUS ASESINO



El grupo de aterrizaje estará siempre compuesto por el capitán Kirk, Mr. Spock, el Dr. McCoy y un oficial de seguridad. Si uno de los tres primeros muere, el juego acabará.

En la estación estelar Ark 7 tienen problemas. Un ataque Romulano ha liberado un virus mortal y tenemos que intentar destruirlo.

Al llegar a las inmediaciones del lugar somos atacados por una nave romulana. Será difícil eliminarla, ya que cuenta con un dispositivo de ocultación que la hace visible sólo cuando va a atacarnos, pero si nos mantenemos firmes en el timón y no fallamos los disparos la desintegraremos en unos minutos.

El transporte hacia Ark 7 nos trae una desagradable sorpresa. El virus también es mortal para los vulcanianos y Spock está infectado. En una sala encontraremos una llave inglesa con la que abrir una rejilla y un compartimento donde hallaremos material aislante, en el mismo lugar y tras una mampara se encuentra una botella de gas nitrógeno que se resiste a nuestros intentos de moverla. En otro departamento, y gracias a la llave, conseguiremos sintetizar una botella de agua. En este lugar está guardado un aparato de antigravedad con el que mover objetos de gran peso.





La calidad gráfica del gran número de pantallas que el juego nos ofrece, es genial.

Cambiando las botellas de gas de un lugar a otro conseguiremos amoníaco. Ahora ya tenemos dos líquidos imprescindibles.

La base de datos de Ark 7 nos dará información clasificada sobre como eliminar a los Romulanos, que por si no te has dado cuenta todavía, están en las zonas inferiores de la estación y no te dejan bajar. En un frigorífico encontraremos una cepa del virus que ha atacado a Spock. Lo usaremos en un cultivo para luego recogerlo y sintetizar una vacuna. Esto implica usar la cepa por medio de McCoy en la sala principal y luego el cultivo en la sala de las botellas de gas. Con el antídoto en la mano lo emplearemos para curar primero a Spock. Ahora sólo nos queda eliminar a los romulanos.

Para ello empleamos la botella de amoníaco en la sala del refrigerador y recogemos del ordenador central un compuesto químico, que tratado en el sintetizador nos proporcionará una botella de un gas que enviaremos de regalo a las zonas inferiores de Ark 7 vía la rejilla de ventilación que abrimos en un principio.

Ya sólo queda bajar por la escalera e inyectar el antídoto a todos los que nos encontremos. La estación ha sido liberada y nosotros seremos transportados al Enterprise para una nueva misión.

Desde el puente de mando del U.S.S. Enterprise, el capitán Kirk deberá tomar las decisiones oportunas para llevar a cabo cada misión.





4 UN BONITO LIO

Una llamada de auxilio nos hace partir hacia el sistema Harrapa.

Allí, un conocido timador llamado Harry Mudd, está a punto de ser borrado de la faz de la galaxia por un grupo de indignados Elasi. Nuestra llegada hace huir a los perseguidores de la nave de Harry y tras una corta pero interesante conversación que nos pone en antecedentes de la causa de la batalla que hemos conseguido evitar, el estrafalario personaje nos invita a su









El juego, que combina en su desarrollo elementos clásicos de las aventuras gráficas y los R.P.G.´s, se maneja por el tradicional método de iconos, que nos permite seleccionar las acciones que debe realizar cada personaje.

nave,que realmente tampoco es suya de verdad.

Nuestro transporte nos conduce a una nave alienígena repleta de misteriosa maquinaria. Descubrimos un arma devastadora que tendremos que desactivar. Examinando las consolas de mando y gracias al tricorder de Spock conseguiremos que Scott pueda devolvernos al Enterprise, con el que habíamos perdido contacto nada más acercarnos a Harry. Pero antes del transporte de vuelta seremos testigos de la infección de nuestro amigo el ladrón por manipular una extraña sustancia. La rápida acción de Spock neutraliza a Harry y permite que McCoy le cure. Abandonamos a su suerte, que indudablemente la tiene, al pirata después de arrebatarle la terrible arma que en sus manos habría sido una amenaza para la Federación.

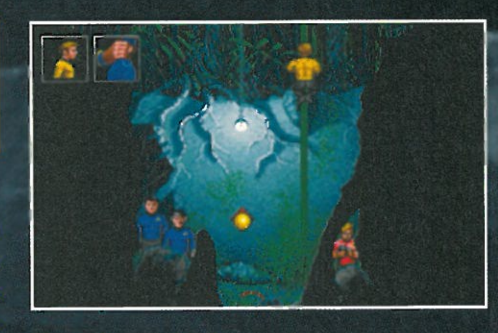
5 LA SERPIENTE CON ALAS

Nuestra nueva misión nos llevará a un enfrentamiento directo con el alto mando Klingon. Estos están buscando a un forajido en territorio de la Federación. Una conversación con su líder nos otorgará un plazo de doce horas para capturar al reo antes de que ellos intervengan.

Nuestro descenso al planeta nos traerá una sorpresa. El perseguido es el mismito Quetzacoatl, el dios azteca, que debido a un error ha provocado una hecatombe en un planeta Klingon. Este personaje no parece muy dispuesto a colaborar y lo primero que hace es enviarnos a un estrecho pozo.

Recogiendo unas piedras y disparando dos veces a una liana conseguimos escapar. Más tarde tendremos un enfrentamiento con una criatura submarina en dónde el valor de uno de nuestros suboficiales nos salvará la vida a costa de la suya. Un poco más allá un guerrero de gran tamaño y cara de pocos amigos nos impide el paso, tendremos que enfrentarnos a él a pedradas.

Al llegar por segunda vez hasta Quetzacoatl descubriremos cual es la razón de sus errores y sólo McCoy será capaz de liberarle de su dolor. De vuelta en el Enterprise las cosas se caldean con la llamada de los Klingons que reclaman a su prisionero. Siguiendo órdenes no tendremos más remedio que obedecer y nos trasladaremos a la nave enemiga. Allí podremos presenciar una parodia de un juicio en el que nuestra única solución es ofrecernos como valedores de Quetzacoatl en un intento desesperado de salvarle la vida. Nos espera una terrible prueba pero con la ayuda de un fáser que derrite la piedra, nuestra oficial de comunicaciones Uhura y un palo lograremos acceder a una extraña sala en donde una combinación de colores



En cada uno de los parajes que visitemos, debemos actuar con cautela, pues sino podremos sufrir las consecuencias.



Intenta salvar a Quetzacoatl



Para completar el juego deberemos culminar con éxito un total de siete misiones.



El Mando de la Flota nos concederá puntos de elogio por cada misión, lo que mejorará la eficacia de la tripulación.



Allá a donde movamos al capitán Kirk, el resto de los componentes del grupo de aterrizaje le seguirán sin dudar un sólo instante. La disciplina es fundamental...

Nuestros personajes son capaces de realizar una variada cantidad de acciones sumamente útiles, como hablar, coger, mirar o utilizar.

nos impide el transporte al Enterprise.

Tras hacer muchas pruebas descubriremos que si colocamos tres piezas azules lograremos que todo funcione...a la inversa. Los Klingons están dispuestos a matar a Quetzacoatl y nuestra aventura termina con un fracaso. O una victoria, según se mire: la autoinmolación del dios azteca.

La sexta misión nos llevará hasta Alfa Próxima, a solucionar un problema en el que unos misiles controlados por un antiguo ordenador parecen estar dispuestos a arrasar todo.

6 ESA ANTIGUA LUNA DEMONÍACA

En el Enterprise deberemos usar a fondo el ordenador de Spock, de esta forma conseguiremos varios códigos que luego nos serán muy útiles. Ya sobre el planeta tendremos que recoger varias muestras de mineral.

Uno de los códigos nos permitirá el acceso a través de la primera puerta y otro a través de la segunda. Las piedras nos servirán para golpear un lector de tarjeta magnética que reacciona misteriosamente al recibir el impacto de los guijarros. El tricorder de Spock conseguirá la información necesaria para que un poco más allá usemos un prospector láser y consigamos un duplicado de la tarjeta que abre la puerta. Una perforación a gran potencia abrirá un agujero en la roca y las piedras colocadas en él sufrirán la trasnformación necesaria gracias a una emisión con algo menos de energía.

Tampoco deberemos olvidar recoger un cable de conexión que se encuentra en los alrededores.

Tras la misteriosa puerta no nos queda más que conectar los dos ordenadores con el cable y ordenarle a Spock que desactive las armas.

7 VENGANZA

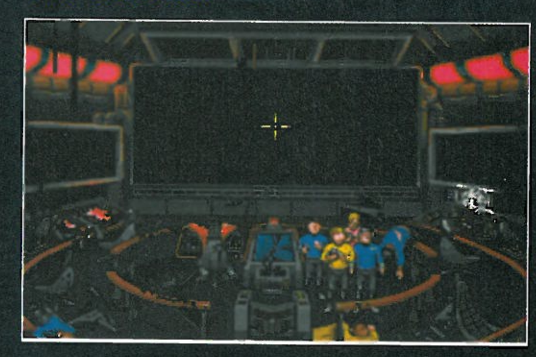
La última misión no necesita explicaciones. Los restos de una nave intrigan a la tripulación del Enterprise. Las investigaciones conducen a una única conclusión: la nave destruida ha sido atacada por el mismo Enterprise.

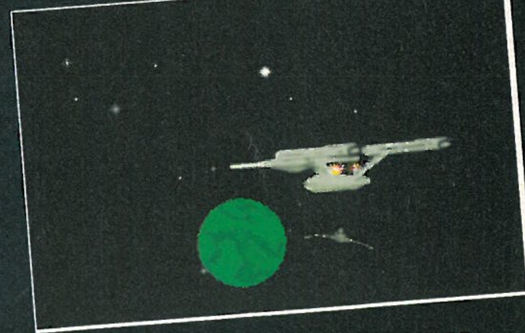
La paradoja se explica cuando aparecen nuestros enemigos. El combate comienza y sólo vuestra destreza conseguirá que la tripulación y la nave salgan indemnes.

El viaje ha terminado y no nos resta más que desearos que os lo hayáis pasado tan bien con este juego como nos lo hemos pasado nosotros.

Interplay debería estar ya haciendo una segunda parte. Spock, Uhura, Kirk, McCoy, Chejov, Sulu y Scott se lo merecen.

P. J. Gonzalez.









Leisure suit Larry 5

(Passionate Patti does a little undercover work)

UN LIGON EN APUROS

Han pasado muchas cosas desde la última vez que nos vimos, que me han ayudado a encontrar las respuestas a mis preguntas y también la felicidad.

Intentaré explicaros en esta carta todo por si alguna vez os encontráis en esa situación, aunque sinceramente lo dudo muchísimo.

Como antes os he dicho, trabajo para una compañía de televisión.

Gracias a la competencia desleal entre todos los canales privados, nosotros nos hemos visto obligados a introducir algo de sexo en nuestras emisiones. Tal vez así la audiencia podrá subir en un futuro no muy lejano. Pues bien, un buen día en el que yo estaba haciendo mi trabajo, oí un berrido escandaloso que provenía de la sala de juntas, y que pedía desesperadamente un taza de café. Yo, fiel a mis jefes, me hice con la jarra y entré en la habitación.

Cuando el Director me pidió que le sirviese, así lo hice, pero por suerte (sí, digo bien, por suerte) le volqué todo, sobre su bragueta. En principio se encolerizó y me llamó de todo, pero segundos después cambió su opinión sobre mi y me asignó la misión más emocionante que jamás hubiese soñado. Iba a ser el encargado de realizar unas audiciones secretas a las tres últimas finalistas para el concurso de azafatas "Los videos domésticos más Sexy's".

Eran las tres mujeres más guapas de todo América. ¡¡ Guauuuu !!! Como me iba a poner. Ellas no lo debían saber, y por eso mi misión tomaba el cariz de Top Secret. ¿No os parece una misión muy importante para un pobre Jefe de rebobinaje? Lo que sucedía, y esto lo descubrí con el paso del tiempo, es que necesitaban un tipo inútil y bastante imbécil que hiciese este trabajo. Si conseguía acostarme con ellas, quedaría demostrado que eran lo suficientemente sensuales, tanto de físico como de carácter, para ocupar tan comprometido puesto.



BUSCANDO UNA CHICA SEXY DESESPERADAMENTE

El Jefe me dió una cámara de video minúscula que sería la encargada de recoger en principio, las imágenes de mis ENTREVISTAS. En el archivo, como me habían dicho, encontré los documentos relativos a las tres Marías y la tarjeta AeroDork Oro, con la que podré realizar todos los vuelos que quiera, siempre a cargo de la empresa. (nunca salgo de casa sin ella).

De mi despacho recogí un cargador de baterías y unas cintas vírgenes especiales para mi nueva herramienta, que me ocupé de borrar convenientemente.



- OK Pasarela: LEISURE SUIT LARRY V (Passionate Patti does a little undercover work)
- Compañía: SIERRA ON LINE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjetas gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB, ROLAND.

¡Hola chicos! Me llamo Laffer,... Larry Laffer. Posiblemente ya todos conozcáis mis anteriores aventuras. ¿Os acordáis de aquella noche de bodas tan movidita? ¿ De aquel impertinente vendedor de preservativos? Yo por suerte o por desgracia no lo recordaba hasta hace poco. No sabía como había llegado a trabajar para una empresa tan importante como Porn Prod Corp, y además ocupando el puesto de jefe de rebobinaje y esterilización. Bueno, en verdad, aunque el título resulte tan bonito, mi única misión consistía en borrar cintas de video usadas y, como su propio nombre indica, rebobinar las que todavía podían servir. Uno de los recuerdos que atormentaban mi espíritu era el de una guapa mujer, la cual no sabía que demonios tenía que ver conmigo...







La productora de videos porno se haya en un momento extremadamente difícil. Si las ventas no suben, el final de la empresa será inevitable. ¿Podrá Larry echarles una mano?

Estaba seguro de tener todo lo que me hacía falta. Me dirigí al exterior del edificio donde encontré una limusina que la empresa había puesto a mi disposición. Ordené a la chica que conducía poner rumbo al aeropuerto y mientras tanto tuve tiempo de examinar el dossier de la primera candidata. Se trataba de Chi Chi Lambada. Una morenaza impresionante que pasaba sus ratos de ocio en la consulta odontológica donde trabajaba, y en un gimnasio que posiblemente le recordaría sus antiguas aficiones atléticas. Al llegar al aeropuerto, con mi tarjeta saqué un billete para Miami, y aproveché el inevitable tiempo de espera para recargar la batería de la cámara en un enchufe del aeropuerto. Una vez en el avión cogí una revista del asiento delantero pero lo que realmente me apetecía era echar un sueñecito, cosa que hice con sumo placer. Quizá soñé con la mujer de mis sueños, pero mejor os lo contará ella misma un poco más tarde.

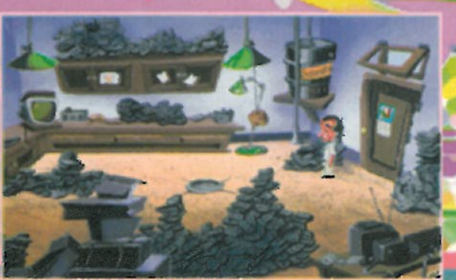
Al despertar ya estaba en Miami. En el aeropuerto observé unos murales publicitarios en el que ofrecían sus servicios una empresa de coches de alquiler. Con la idea de contratar uno apunté el número de teléfono y busqué una cabina pública. El problema era que no tenía monedas, y se me ocurrió que en la ranura de retorno de cualquier otra máquina que por allí hubiese, alguien podía haber dejado olvidado algo de cambio. El dinero fácil recien obtenido lo invertí en llamar por teléfono y pedir una limusina que me llevase a la Clínica de Chi Chi. Mientras esperaba el coche, también pedí por teléfono un permiso de residencia oficial para extranjeros, que quedaron en entregárme a la salida del aeropuerto.

Antes de entrar al consultorio se me ocurrió introducir en la cámara una de las cintas que había encontrado en mi despacho,y que por supuesto previamente había borrado. En la sala de espera una vieja pedante me dijo que debería esperar turno. Yo no tenía tiempo para eso, así que se me ocurrió coger uno de esos pañitos horteras de sobremesa para fingir un agudo dolor de muelas.

De esta manera, el caso sería urgente y tendría cita inmediata. Una vez dentro, y en ese terrorífico sillón, puse a grabar la cámara y la guapísima Chi Chi se acercó a mí para ofecerme sus servicios. Por supuesto que no la iba a dejar hacerme nada, y crucé con ella unas palabras para distraerla de la situación.

Así fué como me enteré de que era una trabajadora ilegal, y se me ocurrió de inmediato solucionarla su problema. La chica estaba tan contenta que me hizo una demostración de cómo se bailaba la danza que la daba apellido, y me invitó a acompañarla al gimnasio donde sabe Dios que quería enseñarme. Nunca en la vida tuve que realizar una tabla de gimnasio tan reconfortante y a la vez escalofriante...

A la salida de la sala de torturas se me ocurrió desconectar la cámara y sacar la cinta que contenia tan escabrosas escenas. De nuevo llamé por teléfono para pedir un coche que me







Nuestra aventura comienza en el edificio donde trabaja nuestro amigo Larry. Allí, el ligón más afamado de toda América, el único varón capaz de hacerle sombra al mismisimo Richard Gere, tendrá que realizar una serie de tareas de lo más dispar, para a continuación, tomar una fantastica limusina que le llevará al aeropuerto.

condujese de nuevo al aeropuerto. Mi misión en Miami había finalizado.

MICHELLE, MY BELLE

De nuevo y como si fuese una rutina ya adquirida en mí, analicé la carpeta de







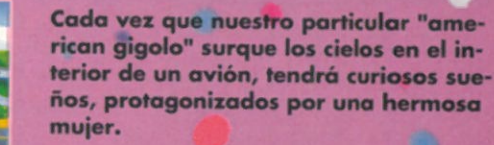
la siguiente muchacha. Era Michelle Milken, una vendedora de bonos basura que se sentía atraída por todo lo relacionado con la informática. Dentro del dossier, encontré una servilleta que seguro me ayudaría a localizarla en Nueva York. Saqué mi billete, volví a recargar la batería de mi cámara, y procedí a embarcar no sin antes jurar no visitar ningún otro gimnasio de Miami.

Aquel sueño extraño, volvió a repetirse otra vez. Comenzaba a recordar a una mujer morena que en alguna otra aventura había dejado colgada en la cama de un hotel, y ahora en mi sueño paseaba junto a mí en una romántica góndola veneciana.

Una vez llegado al aeropuerto y recordando lo que hice en Miami, me las ingenié como pude para conseguir unas monedas y hacer una llamada para conseguir un vehículo de transporte en aquella grandiosa ciudad. Sólo con enseñar al chofer la servilleta del café, entendió a la perfección donde quería trasladarme. Era curioso pero alguien había olvidado en el asiento de atrás una agenda con tarjetas de crédito y un jugoso fajo de billetes. Me dió mucha pena dejarlo allí solo y lo incorporé a mi equipaje, antes de que el conductor anunciara que habíamos llegado a nuestro destino.

En el vestíbulo, lleno de artilugios relacionados con la informática, estaba el maitre esperando atenderme tras un mostrador. En principio pensé que jamás me dejaría entrar pero fue cuestión de darle la tabarra y el hombre me dió un original pase de socio. Una tarjeta perforada con mi nuevo número





Cada vez que nuestro particular "american gigolo" surque los cielos en el interior de un avión, tendrá curiosos sueños, protagonizados por una hermosa mujer.

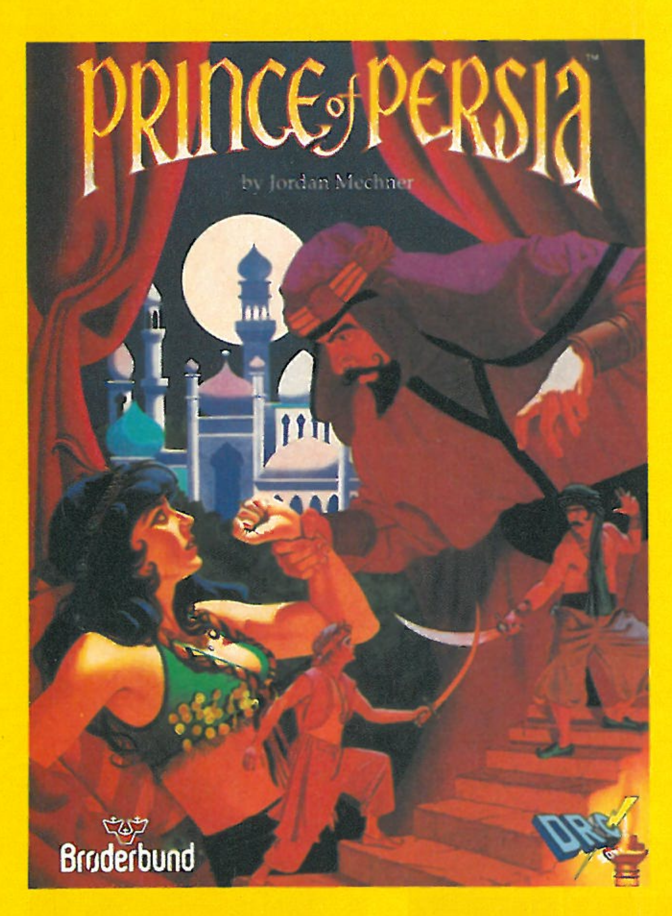




¡SENSACIONAL OF
JUEGA Y ASO

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis estos dos magníficos juegos de DRO SOFT S.A. en tu domicilio. Pásate las horas más divertidas introduciéndote en el intrigante mundo persa o rescatando a los divertidísimos Lemmings.

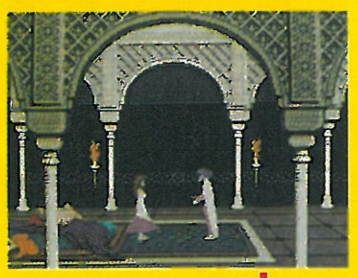
PRINCE of PERSIA



En Príncipe de Persia entras en un exótico mundo de misterios desafiantes, acción tumultuosa e increíbles animaciones. Eres un joven aventurero de una tierra lejana, y la bella hija del Sultán se ha enamorado de ti, pero el gran visir, Jaffar, tiene otros planes. En ausencia del Sultán, te ha encarcelado y a ella le ha dado una hora para decidirse: casarse con él o morir. El destino de tu amada está en tus manos. Necesitarás una agilidad acrobática, un magnífico manejo de la espada y una brillante aptitud para solucionar los enigmas que te encontrarás. Doce niveles con muchos adversarios distintos de creciente dificultad. Unas 250 pantallas que explorar. La animación más realista que se ha visto en un juego de ordenador. Función de grabación de partida. Desarrollo de la acción similar a la de las películas con intriga, romance y sorprendentes









DROSOFT



¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

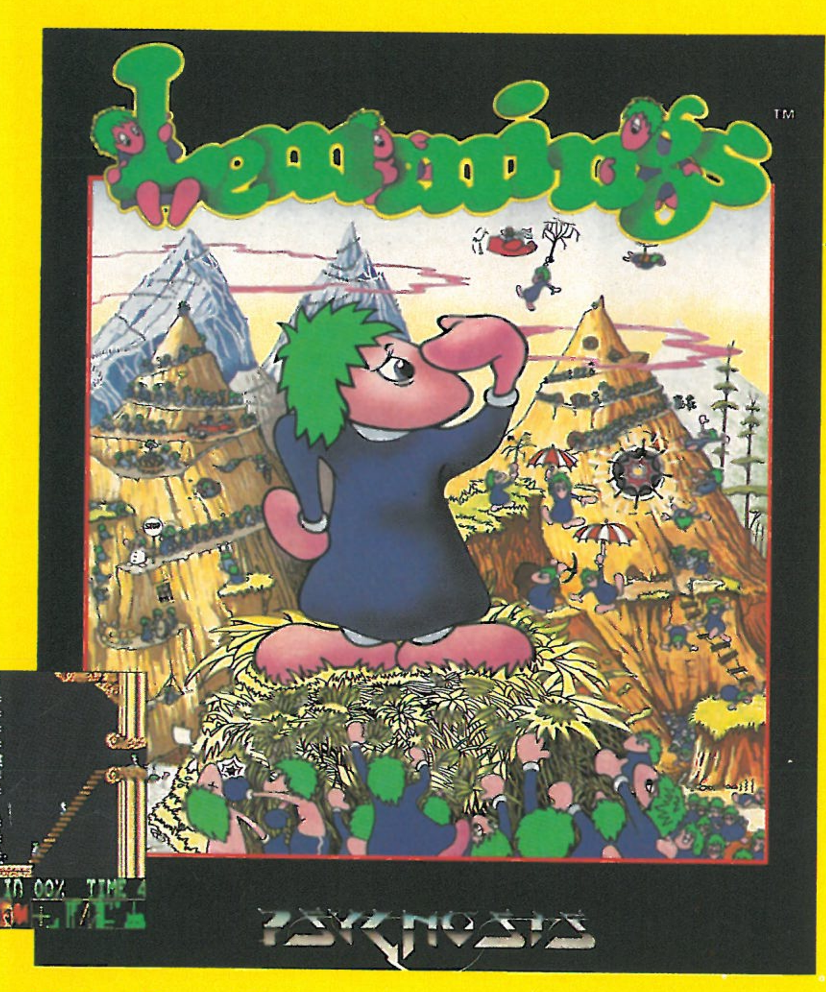
Ahora tienes la oportunidad... engánchate a OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

...ERTA DE SUSCRIPCION!

...MBRATE MES A MES





Hasta 100 maravillosos y atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsa en un icono para dar esa aptitud a un Lemmings seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipios, se tiren en paracaídas desde grandes alturas, bloqueen a otros Lemmings, construyan puentes o caven túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemmings debería hacer qué, los demás avanzan por tu pantalla y caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemmings la aptitud adecuada en el momento justo para que lleguen a su casa a salvo. ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel.

*OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA 31/12/92

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre

Primer apellido

Segundo apellido

Domicilio

Número Piso

C: Postal Ciudad

Provincia

Edad Profesión

Teléfono

Firma

FORMA DE PAGO:

- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ☐ Giro Postal Nº...

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/03/04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de Diciembre.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

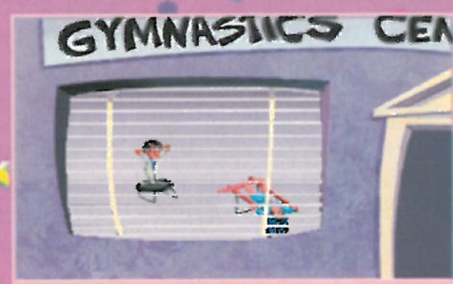
SUSCRIPCIONES

por Tfno.: **457 53 02/03/04**
por Fax.: **457 93 12**







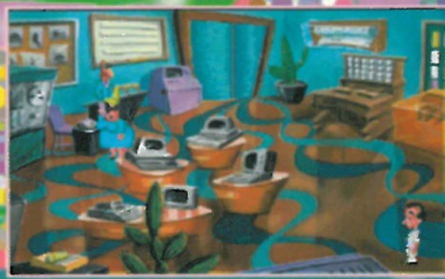


La primera de las candidatas, Chi Chi Lambada, es una dentista que en sus horas libres cultiva su tentador cuerpo en un gimnasio. Utilizando su habitual encanto e irresistible sensualidad, Larry deberá conseguir desatar las pasiones de la bella morena, que le agasajará con una exhibición gratuita de sus habilidades gimnasticas.

de socio. Me adentré en el café y solo una pareja muy lejana a ser Michelle comían de una forma un tanto asquerosa. Al fondo de la sala encontré una puerta, solo franqueable por socios verdaderamente habituales. Yo no lo era y debía entrar, pues estaba seguro que en aquel maldito comedor encontraría a la segunda candidata. Se me ocurrió trastocar el código de perforación de la tarjeta utilizando las púas de una vieja cajita de música y... ¡que suerte!, ahora era el socio número uno, tenía acceso a todos los rincones del local. Una vez dentro observé que el único sitio donde podría sentarme era en un carrito con algo de comida muy cerca de una mujer preciosa que estaba seguro de que era la misma que estaba buscando. Debía conectar mi cámara. Tras un poco de charla de mesa a mesa, me invitó a cenar junto a ella. Nos pusimos a hablar de negocios. Era una buena inversora, o así lo quería parecer. Aprovechando el interés que demostraba por lo relacionado con la bolsa, comencé a pedirle consejo sobre lo que podría hacer con el dinero que tenía. Le dí todo el dinero que había encontrado en el coche, cosa que la hizo tan feliz que allí mismo me, ejem... invirtió algo bajo la mesa. Tras un rato de felices negocios, salí del cafe, desconecté la cámara, guardé la cinta y como pude me tambaleé hasta el vestíbulo donde llamé por teléfono a la empresa de las limusinas.

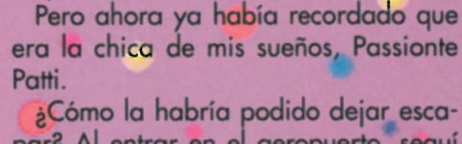






UNA RUBIA MUY DUDOSA

Acabé en Nueva York. La tercera y última chica, me esperaba en Atlantic City. Era Lana Luscious, una rubita que tenía 21 años y que le encantaba darse mamporrazos sobre el barro. Analizando su historial, también descubrí que le gustaba patinar por el paseo marítimo de Tramp. Como siempre, al llegar al aeropuerto de La Guardia, compré el billete, cargué la cámara y me dispuse a embarcar. Otra vez al quedarme dormido, soñé con aquella mujer.



Pero ahora ya había recordado que era la chica de mis sueños, Passionte Patti.

¿Cómo la habría podido dejar escapar? Al entrar en el aeropuerto, seguí los pasos acostumbrados: Busqué una empresa que me asegurase el transporte en Atlantic City, y por supuesto la acostumbrada monedita para el teléfono. Ya en el coche, me dirigí al casino donde estaba seguro de poder encontrar a Lana. La función que en principio iba a interpretar la chica, todavía no había empezado e incluso tuve problemas con un gorila que en la puerta me pidió 25 dolares para poder entrar y sentarme. No tenía un duro, así que decidí largarme a dar una vuelta para ver si se me ocurría alguna genial idea dentro de la legalidad. Caminando por el paseo marítimo, encontré gente pati-



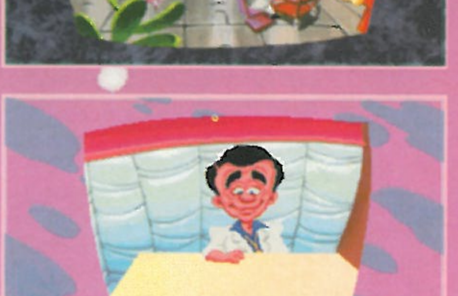
nando que me ayudaron a recordar que a Lana le atraía tan arriesgado deporte, me enteré de dónde se podían alquilar los patines y allí me dirigí. Costaban ¡ 250 dolares ! Ya sólo necesitaba 275 para poder enterarme de algo. Estaba claro. El dinero lo necesitaba sacar de dentro del casino. Una preciosa joven, a la que debían pagar por promover el viejo vicio del juego, me ofreció 10 dolares para poder jugar en cualquiera de las máquinas de poker que amueblaban la sala interior. Me costó bastante conseguir el dinero que necesitaba para llevar a cabo mis propósitos, pero gracias a un truco relacionado con el tiempo (por todos conocido) conseguí que esta tarea no fuese tan penosa.

Con el dinero invertido en los patines me arriesgué a deslizarme por el paseo marítimo. No pasó mucho tiempo hasta que vislumbré a un pedazo de rubia sobre unos patines, que se acercaba hacia mí. ¡Era ella ! Estaba como un tren.

No me corté y la saludé. Lana me propuso sentarnos en un banco cercano para poder charlar un rato y así dar un respiro a sus pies que la estaban matando a dolores por culpa de los patines. Me contó que cuando no estaba en aquel lugar, luchaba en el barro de un ring en el casino Tramp. Me hizo una proposición un tanto deshonesta que yo acepté al momento. Debería encontrarme con ella en su camerino, al final de su actuación. Devolví los patines y dejé que me robasen cierta cantidad de dinero por haber "desgastado" una rueda.

Entré a la sala de lucha libre, tras pagar la cantidad de dinero que me costaba el asiento, ví como Lana con un bañador blanco salía al barro y me picaba para que subiese y luchase con ella. Eso me costaría 500 dolares.

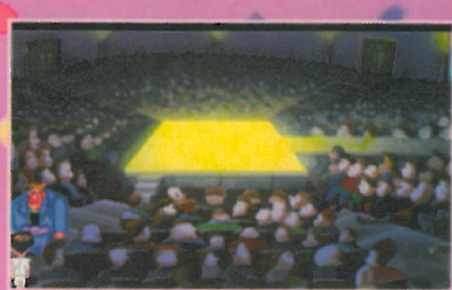






Gracias a la suerte de Larry, y posiblemente a la hábil utilización de un socorrido truquito por nuestra parte, el dicharachero rompecorazones podrá hacerse con una considerable cantidad de dinero en el casino. Con ella podremos entre otras cosas pagar la nada módica cifra de 500 dólares, que tendremos que desembolsar si queremos subir al ring.





Debería haber jugado un rato más. No era tan grave, ya sabía como poder ganar dinero fácil. Tras otro intervalo de tiempo de luchar con los botones, de salvar y recuperar, tenía el dinero en mi poder. Volví a la sala, estaba realmente nervioso. Nunca me había visto en una situación semejante. Iba a revolcarme en el barro con una rubia explosiva de 21 años, que tenía un cuerpo para quitar el hipo a cualquiera y que anterior-



mente me había propuesto algo verdaderamente provocativo. Esto se merecía poner la cámara a grabar, ya que si no, ni mis nietos ni mis amigos jamás me creerían. Totalmente decidido, me lancé al fango. Después de unos buenos empujones, codazos y manos perdidas, nos salimos del ring cuando más animados nos encontrábamos, y allí delante de 900 espectadores, dimos rienda suelta a nuestros más bajos instintos.

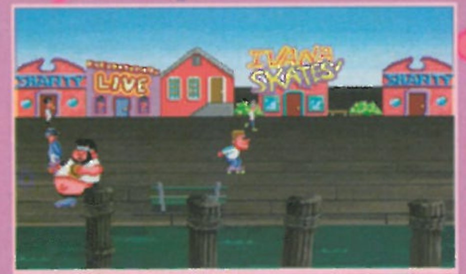


Sólo un hombre con nervios de acero, como Larry, podría hacerse con el control del avión y salvar la vida a todos los pasajeros.

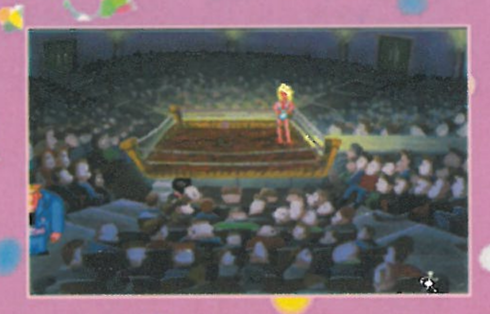
TRABAJO CONCLUIDO

Saliendo del casino, pedí al portero que avisase a mi limusina, el trabajo estaba hecho. Tenía las tres cintas que mi jefe me había pedido.

Quizá llegase a ser el Subadjunto al Director. Al llegar al aeropuerto, saqué un billete para mi próximo vuelo a la costa Oeste. Los Angeles y el éxito laboral me esperaban. Siempre que me subo a un avión, un sueño imposible de dominar se apodera de mí. Lo que nunca antes me había pasado era soñar tantas veces seguidas con la misma persona, quizá era un buen presagio. O no, porque de repente cuando más agusto estaba, noté como el avión giraba hacia abajo y comenzaba a caer en picado. Pensé que nos mataríamos, pero me acordé de cuando vendía programas simuladores de vuelo e intenté poner en practica lo que aprendí. La cabina tenía muchos botones, pero al fin logré conectar el piloto automático. Debía aterrizar aquel cacharro, y decidí dejarlo a la suerte. ¡Lo conseguí! Fué un contacto con tierra, un tanto accidentado, pero el caso es que había salvado la vida de todos los pasajeros y ahora era un hombre admirado por todos. A la llegada a la terminal de embarque, cientos de periodistas me esperaban con músicos, niños, globos, etc... En definitiva un númerito de los típicos en América. Un periodista me pasó una llamada telefónica desde la mismísima Casa Blanca. El Presidente, me explicó como había salvado la vida de cientos de personas, y entre ellas se encontraba la madre del Vicepresidente de los EEUU. Me invitó a una cena en mi honor la semana siguiente, no sin antes decirme que él estaría lo impresdindiblemente ocupado como para no acudir.









Conseguir hacernos con las cintas de las tres chicas no nos resultará nada fácil, como tampoco lo será salir airosos del espeluznante epidodio del avión, pero en caso de que lo consigamos, el espectacular recibimiento en el aeropuerto, y alguna que otra recompensa no esperada, nos demostrarán que el esfuerzo ha merecido la pena.

Así fue como con los nervios lógicos esperé al martes de la semana siguiente. Al entrar noté como todas las cabezas de los invitados se fijaban en mí. Excepto una, que además de mirarme gritó -" ¿Larry?, ¿mi Larry?" Esa voz no me era del todo desconocida. Antes de poder girarme para mirar de donde provenía tanto escándalo, ella se me abalanzó abrazándome y besándome. ¡Era Patti! ¡mi Patti! Cruzamos unas palabras intentando aclarar por qué la dejé sola en aquella cama. Era una historia muy larga y decidí invitarla a sentarse junto a mí. Al fin y al cabo yo era el invitado de honor. Así lo hicimos, pero el Inspector Desmond, un tio alto y muy cachas que Patti me había presentado y que me dió la impresión de que buscaba en ella algo más que amistad, se interpuso entre los dos. Bueno, no importaba, después tendría tiempo de sobra para dedicarnos por completo el uno al otro.



Sentado justo a la izquierda de Patti, estaba un tipo grandote que empezó a molestarla, no era de extrañar, mi chica era todo un bombón. Al principio no le dí importancia hasta que oí como la ofrecia el puesto de azafata para el concurso de mi empresa. ¿Para eso había estado yo haciendo el imbécil los últimos dias? En seguida Patti, le acusó de algo que yo no comprendía y le ordenó a Desmond que le arrestase. Por lo visto era el culpable de mi amnesia y de otras muchas cosas más. El hombre, que tenía por nombre Julius, sacó un revolver, lo apuntó a la cabeza de mi chica, y yo en un acto patriótico, me abalancé sobre el Vicepresidente. Todo sucedió muy rápido, pero observé como Patti echaba hacia atrás

los codos, y sus pechos se hinchaban hasta que de ellos salió una explosión que alcanzó a Julius. (Luego me he enterado de que era un arma secreta, que hacía a mi chica bastante más sexy y ... peligrosa) El inspector se abalanzó sobre él, o sobre lo que de él quedaba, y procedió a su detención llevándoselo al cuartel general. Debido a nuestro acto heróico que había salvado la vida del Vice, éste nos invitó a





pasar el fín de semana en Camp Davis, a lo que los dos accedimos gustosamente. Por fín lo conseguí, Patti era mía (por ahora), iba a pasar con ella dos días de auténtico lujo y lujuria, y además tendría tiempo para enterarme de que es lo que la había sucedido para llevar un sujetador tan raro y peligroso, qué tenía que ver con Desmond, qué pintaba Julius en todo esto, etc...

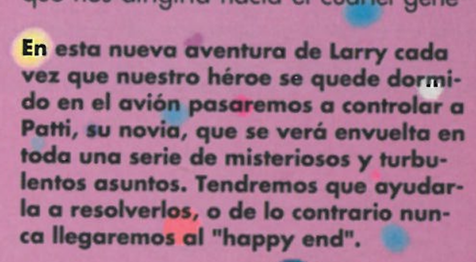
El caso, es que lo que más deseo en estos momentos es poder volver a contaros dentro de muy poco una nueva aventura, porque seguro que algo extraño me pasará y podré narrarlo en otra carta como esta, si es que el Sr. Al Lowe lo permite.

Sin más que deciros, recibid un fuerte abrazo de vuestro amigo, Larry Laffer.

AVENTURAS Y DESVENTURAS DE PATTI

Queridos amigos: Como ya os comenta Larry en su carta, soy una chica que conoció en una de sus anterirores aventuras. La historia es larga y casí mejor que os la contemos en otro momento. Por ahora sólo quedaros con que él me dejó abandonada en un hotel, cuando estabamos más enamorados. Hasta hace poco no le volví a ver.





Pero nunca abandoné mi empeño de volver a encontrarlo.

Yo seguía trabajando como pianista en aquel tugurio de mala muerte donde nos conocimos. Como todas las noches aquella había terminado con flores que me lanzan al escenario y una fuerte ovación. Bueno en realidad eso es lo que a mi siempre me hubiera gustado. Al retirarme hacia el despacho del gerente el cual me debía algo de dinero, pensé que tendría que volver a pegarme con aquel asqueroso viejo. Sorprendentemente, me dijo que aunque a él si le gustaba mi espectáculo, al gran jefe, Julius, no. El público, escuchaba mucho pero consumía poco. Y así con estas razones "de peso" me despidió del local, sin ni siquiera pagarme el dinero que todavía me debía.

A la salida del local y entre las sombras del callejón, observé una figura que en principio no me ofreció nada de tranquilidad. Se me acercó a mí y resultó ser un inspector del FBI. Desmond se llamaba, y me ofreció, dada mi situación laboral y profesional, infiltrarme en el mundo del crimen organizado donde hasta hoy había estado trabajando, para desmantelar toda la red que tenían organizada. A mí me hacía ilusión el poder vengarme de quien tanto se había aprovechado de mí. Además no tenía trabajo y esto podía ser una gran oportunidad para mí. Me invitó a acompañarle a su coche, l que nos dirigiría hacia el cuartel gene-

En esta nueva aventura de Larry cada vez que nuestro héroe se quede dormido en el avión pasaremos a controlar a Patti, su novia, que se verá envuelta en toda una serie de misteriosos y turbulentos asuntos. Tendremos que ayudarla a resolverlos, o de lo contrario nunca llegaremos al "happy end".



ral del FBI. Me explicó como los dos puntos de mayor interés para mi investigación y de donde yo debería traer pruebas sólidas eran: Rever Records, una casa discográfica de la que se sospechaba estaba incluyendo publicidad subliminal en sus grabaciones de música pop, donde el encargado era un tal Reverse Biaz. La segunda parte de mi investigación transcurriría en la K-rap Radio, donde la fuerte ola de música Rap con contenidos obscenos, estaba debilitando la fibra moral de la juventud estadounidense. También me informó de que un hombre llamado Julius estaba conectado con estos dos puntos criminales. Tenía una cita en el primero de los lugares para hacer una grabación de teclista, y otra en el segundo, para hacer una gira. Si todo salía bien tendría la posibilidad de montar un número en la mismísima Casa Blanca.

Patti nos demostrará pronto que su increible belleza no es sólo más que un perfecto estuche que camufla en su interior una inteligentísima mujer.



LECCIONES RAPIDAS DE ESPIONAJE

Pasamos al laboratorio de investigación donde me pusieron al corriente de todos los últimos adelantos científicos y tecnológicos con los que los agentes secretos contaban. Tras una corta visita al laboratorio, tuve un no tan agradable encuentro con el ginecólogo del centro de investigaciones, el cual me instaló un artilugió en... bueno en un sitio muy íntimo de mi cuerpo, que ayudaría a Desmond a localizarme en todo momento. Arreglamos unos papeleos, me dió un número de contacto para casos de urgencia, y ya solo me quedaba hacerme con el equipo necesario para tan arriesgado trabajo. Un sujetador especial que disparaba con tan solo juntar los codos por la parte de atrás de mi cuerpo y un trasto con unas cintas que me servirían como tarjetero.

Me puse el sujetador, que estaba helado, y me dirigí a la calle donde me esperaba una limusina que el FBI ponía a mi disposición.







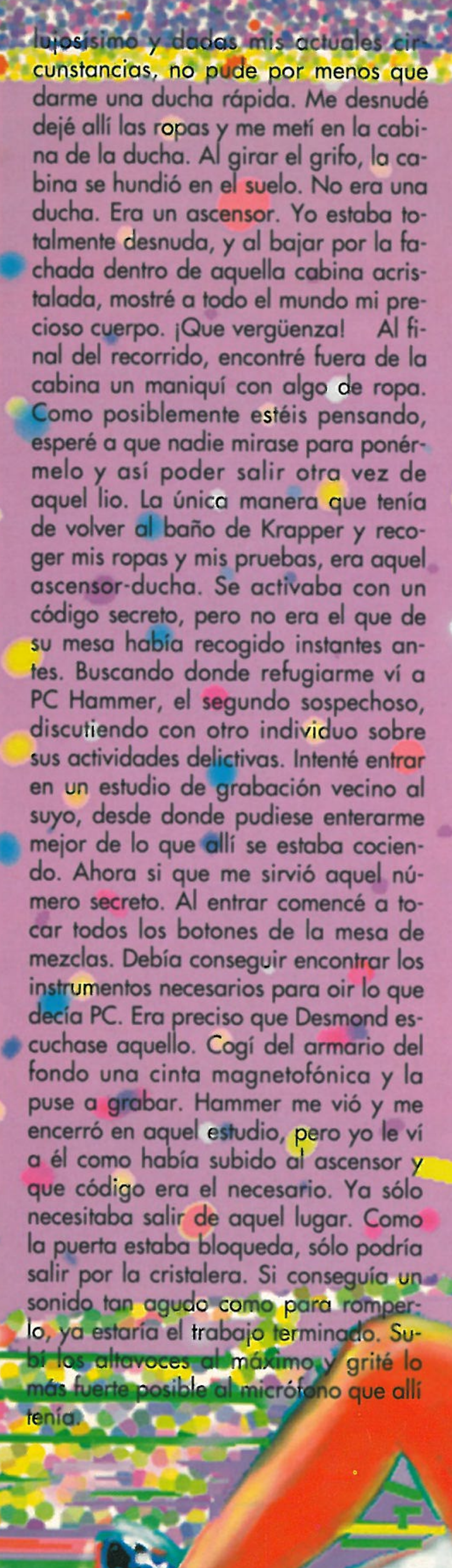
Poniendo uno de los cartuchos en el data pack y mostrándoselo al conductor, me encaminé hacia el primero de los lugares a investigar, el estudio de grabación de Reverse. Al llegar consulté en el tablón del vestíbulo donde estaba el estudio. El ascensor lo debería accionar el portero, quien estaba profundamente dormido. Le desperté y subí a la planta precisa.

Nada más entrar, ví un disco de oro y un tocadiscos. Descolgué el trofeo y lo pusé en el tocata pero a 78 revoluciones y al revés. ¡Impresionante! Era publicidad subliminal, así que decidí robarlo con suma cuidado y pasé a la cabina donde Reverse me hacía señas para que entrase. Allí tuvé que improvisar una pequeña melodía para hacer que aquel hombre me grabase y así cumplir con la tapadera que Desmond me había proporcionado. Al terminar pasé al cuarto de grabación donde le pedí de recuerdo una grabación suya que pudiese servir como una prueba sólida para el FBI. A cambio el me pidió otro recuerdo. Dentro de lo que cabe, Reverse era un hombre muy atractivo, y no fue un trabajo tan duro como yo imaginaba. El problema estuvo en la lectura que, del transmisor que llevaba, se estaba recibiendo en la sede de Investigaciones.

De allí me fuí directa a K-rap. Aquello era un edificio impresionante. Al llegar a la puerta del despacho del fundador, activé el código de acceso que me habían proporcionado en el datapack. Me deslicé en el despacho de Krapper, y me puse a buscar algo que me sirviese de prueba. Debía moverme con rapidez, ya que alguien podía entrar en cualquier momento. En una planta encontré una llave de la mesa, pero sólo abría un cajón, que tenía tonterías, y un número que no se para que demonios serviría. Volví a cerrar el cajón y dejar la llave en su sitio. Ahora con un abrecartas me dedicaría a forzar los cajones. Seguro que algo encontraría por allí. Efectivamente, encontré una carpeta rotulada como personal, de la cual saqué unas fotocopias.

Si mi curiosidad no fuese tan aguda, ahora ya estaría en mi casa. Pero no, tuve que investigar en aquel preciso momento, para qué servía un botón que allí encontré. Servía para hacer explotar el tonner de la máquina, y mancharme todo el cuerpo de tinta negra. Bueno por lo menos tenía unas pruebas contundentes.

Dejé todo como estaba (menos la pared cercana a la fotocopiadora) y busqué algún sitio por donde poder salir, sin que nadie me viese. Por una puerta accedí al cuarto de baño. Era



lujosísimo y dadas mis actuales circunstancias, no pude por menos que darme una ducha rápida. Me desnudé dejé allí las ropas y me metí en la cabina de la ducha. Al girar el grifo, la cabina se hundió en el suelo. No era una ducha. Era un ascensor. Yo estaba totalmente desnuda, y al bajar por la fachada dentro de aquella cabina acristalada, mostré a todo el mundo mi precioso cuerpo. ¡Que vergüenza! Al final del recorrido, encontré fuera de la cabina un maniquí con algo de ropa. Como posiblemente estéis pensando, esperé a que nadie mirase para ponérmelo y así poder salir otra vez de aquel lio. La única manera que tenía de volver al baño de Krapper y recoger mis ropas y mis pruebas, era aquel ascensor-ducha. Se activaba con un código secreto, pero no era el que de su mesa había recogido instantes antes. Buscando donde refugiarme ví a PC Hammer, el segundo sospechoso, discutiendo con otro individuo sobre sus actividades delictivas. Intenté entrar en un estudio de grabación vecino al suyo, desde donde pudiese enterarme mejor de lo que allí se estaba cociendo. Ahora si que me sirvió aquel número secreto. Al entrar comencé a tocar todos los botones de la mesa de mezclas. Debía conseguir encontrar los instrumentos necesarios para oir lo que decía PC. Era preciso que Desmond escuchase aquello. Cogí del armario del fondo una cinta magnetofónica y la puse a grabar. Hammer me vió y me encerró en aquel estudio, pero yo le vi a él como había subido al ascensor y que código era el necesario. Ya sólo necesitaba salir de aquel lugar. Como la puerta estaba bloqueda, sólo podría salir por la cristalera. Si conseguía un sonido tan agudo como para romperlo, ya estaría el trabajo terminado. Subí los altavoces al máximo y grité lo más fuerte posible al micrófono que allí tenía.









TODO UN «HAPPY END»

Lo demás era sencillo. Subir recoger mis ropas y las primeras pruebas y dirigirme a ver a Desmond. Yo había acabado. Quizá ser agente secreto era mi verdadera vocación. Al inspector, que ya por entonces se empezaba a interesar por mí como chica y no como agente, le conté lo sucedido y le dí las pruebas recogidas. El, por su parte me felicitó y me habló de que los preparativos estaban ya realizados. Debutaría en la Casa Blanca el Día de la cena del Héroe de la semana.

Así ya sabéis como es que yo estaba en aquella cena el día en que volví a ver a Larry. Y creo que también él os ha contado, lo que allí sucedió. Gracias a mi sujetador pudimos atrapar al muy asqueroso de Julius.

Yo ahora estoy disfrutando de Larry como siempre soñé hacerlo, aunque no se exactamente que le ha sucedido en su extraña desaparición, pero hay algo que me preocupa, está empeñado en comprar un ring de barro y una cama elástica para el dormitorio. No entiendo para qué los querrá...

Un besazo de, Passionate Patti.

En la casa discográfica y en la emisora de radio nuestra sensual protagonista tendrá que obtener pruebas de sus subversivas actividades, destinadas a corromper a a la juventud americana.

PEDRO J.GONZALEZ.



- OK Pasarela: DARKSEED
- Compañía: CYBERDREAMS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjetas gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER

DarkSeed

Gracias a Cyberdreams, todo el atormentado y terrorífico universo de las imagenes de H.R.Giger se ha convertido en punto de partida de un juego que haría las delicias del mismísimo H.P.Lovecraft. Sin embargo, como para conseguir escapar del mundo de pesadilla que se esconde en el interior de «Darkseed» os va a resultar necesario algo más que abundantes dosis de sangre fría, os aconsejamos que echeis buena mano de las pistas que a continuación os ofrecemos.

En «Darkseed», como ya sabréis bien aquellos que ya hayáis hecho vuestros «pinitos» con el juego, asumimos el papel de Mike Dawson, un agente de publicidad cuya vocación frustrada son las novelas de ciencia-ficción, que escribe en sus ratos libres.

Buscando un lugar para poder escribir con tranquilidad alejado de San Francisco (la ciudad donde trabaja y reside habitualmente), Mike ha encontrado una extraña residencia, una gran casa de estilo victoriano situada en Woodland Hills, California. A pesar de que lo reducido del precio y las premuras de la agente encargada de la venta levantaron las sospechas de nuestro protagonista, este accedió finalmente a la compra de la gran mansión, pasando a instalarse en su nuevo hogar transcurridas apenas unas semanas.

Es entonces cuando empieza la trama de «Darkseed» y también las pesadillas de Mike, complicadas ensoñaciones en las que se ve a si mismo capturado por una terrorífica raza alienígena que le ha insertado un embrión álien en el cerebro.

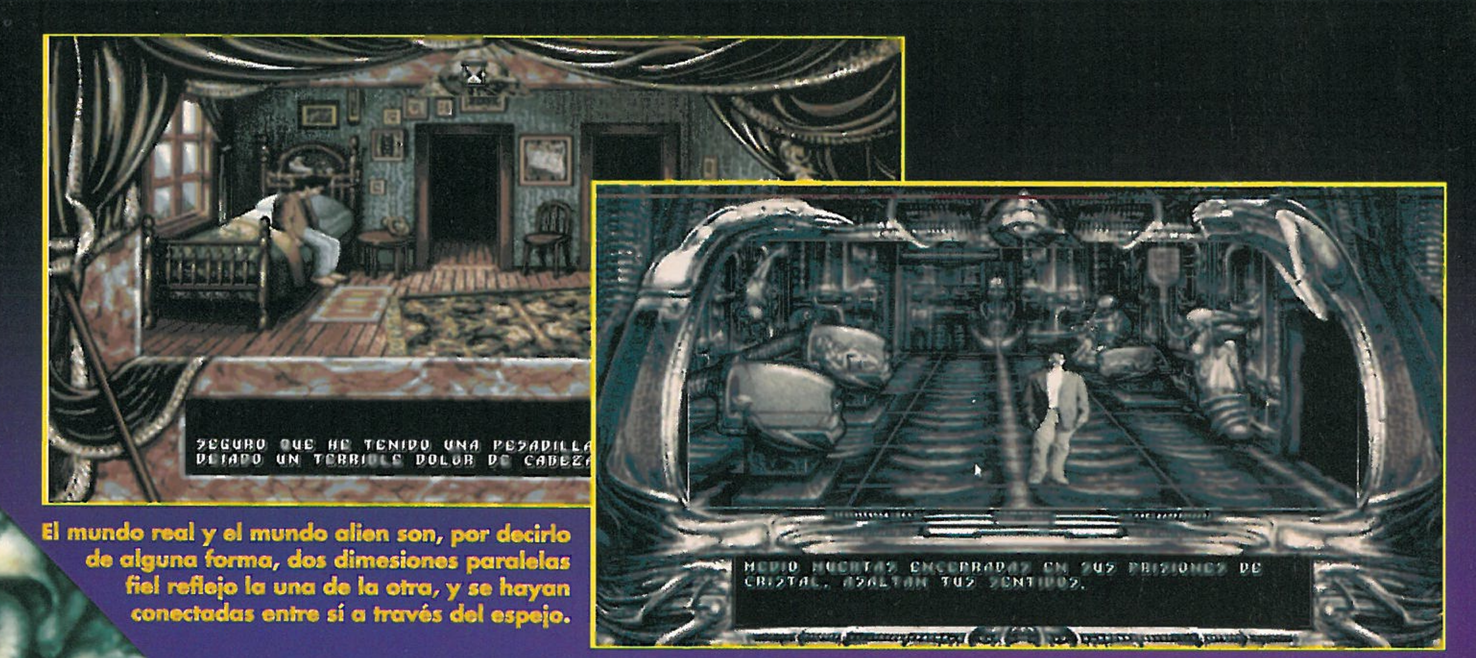
Desgraciadamente, la evolución de los acontecimientos pronto demuestra que los sueños de Mike tienen mucho de realidad, y ahí es donde a nosotros se nos ofrece la oportunidad de introducirnos en la historia, para tratar de averiguar que es exactamente lo que está ocurriendo.

PREAMBULOS DEL JUEGO

Como en toda aventura gráfica, el programa se maneja a través de diferentes iconos que nos permitan coger, observar o utilizar los objetos que podremos recoger a lo largo de las diferentes zonas que componen el juego.

Por otra parte, y aunque como suele ser habitual en este tipo de juegos hay muchas formas diferentes (por lo menos si nos referimos al orden de ejecución de las acciones) de completar la

AL OTRO LAD



El mundo real y el mundo alien son, por decirlo de alguna forma, dos dimensiones paralelas fiel reflejo la una de la otra, y se hayan conectadas entre sí a través del espejo.

aventura, lo cierto es que algunas de las cosas que tenemos que hacer deben de llevarse a cabo en momentos concretos de cada uno de los tres días de los que disponemos para terminar el juego.

Además es importante que en el seguimiento de las pistas que os vamos a ofrecer para terminar el juego no descuidemos nunca aspectos tan determinantes para lograr el éxito como contestar el teléfono, abrir la puerta cuando llamen al timbre (y recoger así los paquetes que nos entregarán), o por supuesto dormir cuando se acerque la noche.

También es muy importante que pronto nos demos cuenta de un detalle que nos servirá de gran ayuda a lo largo de nuestro periplo: el mundo real y el mundo alien, comunicados entre sí a través del espejo, son algo así como dos dimensiones paralelas con las misma estructura. Esto es así hasta tal punto que no sólo cada edificio del mundo real tiene su correspondiente reflejo en el mundo alien, sino que cada acción que acometamos en un mundo, es muy factible que tenga algún efecto en el otro (por ejemplo abrir una puerta o esconder un objeto).

Como pensamos que explicaros paso a paso las acciones a realizar para completar «Darkseed» desvirtuaría en gran parte el propio interés del juego, vamos a ofreceros una serie de pistas inconexas referidas a las acciones a realizar en cada uno de los tres días, que os permitirán sin duda resolver por vuestros propios medios la aventura pasando por los aprietos justos.

DIA 1

Nada más levantarnos de la cama, en la que Mike ha sido víctima de la primera de sus pesadillas, es importante que solucionemos dos problemas acuciantes: uno, el insistente dolor de cabeza de nuestro protagonista, para lo cual bastará con que busquemos en algún lugar muy lógico un fármaco adecuado. Por otro lado el hecho de que Mike haya dormido vestido y la terrorífica pesadilla le haya hecho sudar de lo lindo, han contribuido a lograr que su «aroma personal» resulte francamente insoportable. Si no hacemos algo por mejorar su fragancia (y la solución parece muy evidente) será difícil que a nuestro amigo se le permita el acceso a los locales de la ciudad.

El resto de acciones que debemos realizar están relacionadas con las siguientes localizaciones: la librería, donde gracias a una ficha que deberemos encontrar previamente (no os conforméis con buscar una vez en cada sitio u objeto, intentarlo un par de veces por si las moscas) podremos acceder a un libro que contiene valiosa información, y donde además si prestamos atención a las palabras de la bibliotecaria, podremos conseguir un objeto tan minúsculo como vital para nuestra misión. En el garaje, sucio y desordenado, encontraremos un viejo coche; si lo revisamos bien conseguiremos hacernos con una rudimentaria herramienta, que nos vendrá muy bien para forzar la cerradura de un objeto cuyo contenido de otra forma no podríamos desvelar. En nuestra completísima biblioteca, la adecuada observación de un mapa nos hará sospechar de la existencia de un pasaje secreto, cuya puerta de entrada parece estar ante nuestras mismísimas narices... explorar un poco y no tardaréis en confirmarlo.

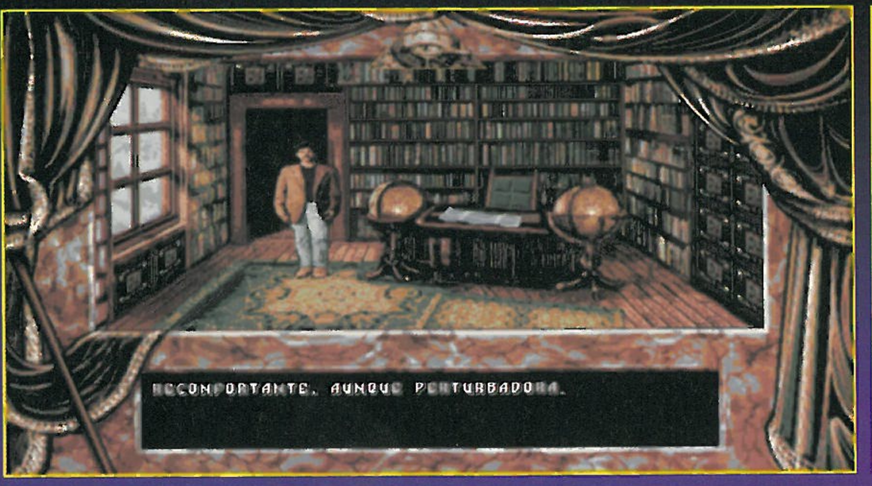
En la tienda de la ciudad podremos cambiar nuestro dinero por objetos, aunque sólo hay uno que merezca la pena adquirir. Si acertáis en vuestra elección, un misterioso personaje os citará en un lugar y una hora que no debéis olvidar... obtener un objeto muy valioso dependerá de ello.

Por último, una de las pistas encontradas a lo largo de nuestras investigaciones en este primer día, nos facilitará la solución de como penetrar en el interior del mausoleo del cementerio, cuya puerta permanecía hasta ese momento cerrada.

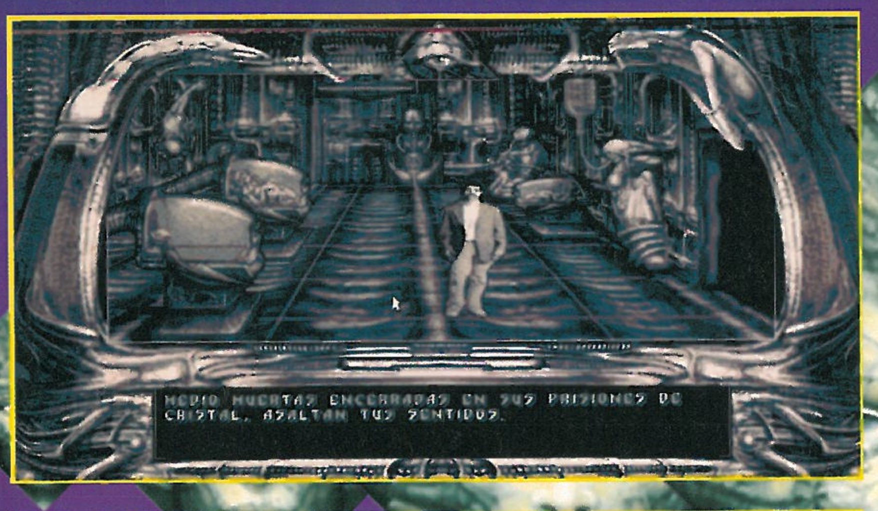
Una pormenorizada exploración del lugar nos permitirá encontrar «la llave que abre el tiempo» (averiguar vosotros mismos la perversa intención de esta pista que os facilitamos).

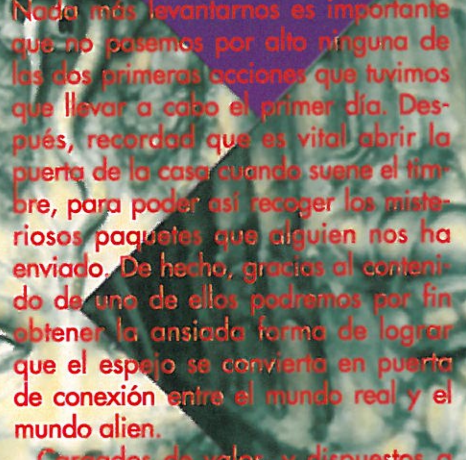
O DEL ESPEJO

Todas y cada una de las pantallas del juego nos ofrecen una calidad gráfica sencillamente extraordinaria, aunque desde luego las pertenecientes al mundo alien, inspiradas en las ilustraciones de H.R.Giger, son las que resultan más sorprendentes y escalofriantes.





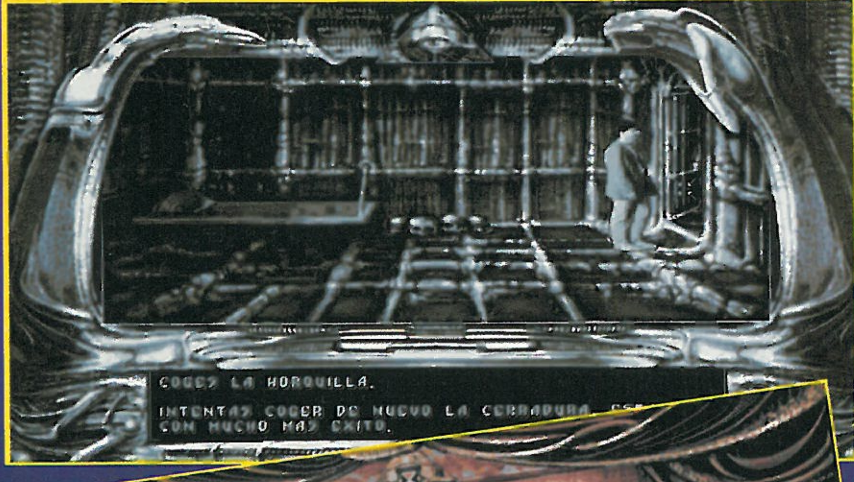




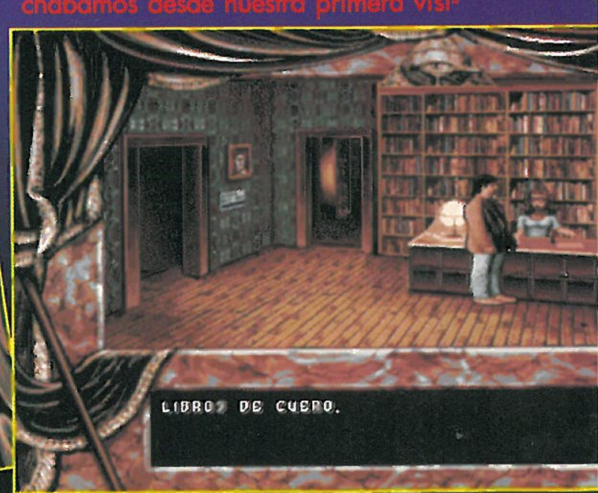
DIA 2

Nada más levantarnos es importante que no pasemos por alto ninguna de las dos primeras acciones que tuvimos que llevar a cabo el primer día. Después, recordad que es vital abrir la puerta de la casa cuando suene el timbre, para poder así recoger los misteriosos paquetes que alguien nos ha enviado. De hecho, gracias al contenido de uno de ellos podremos por fin obtener la ansiada forma de lograr que el espejo se convierta en puerta de conexión entre el mundo real y el mundo alien.

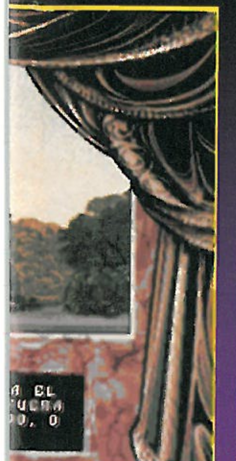
Cargados de valor, y dispuestos a no dejarnos amedrentar por las terribles imagenes que estamos a punto de observar, procedemos a internarnos por primera vez en el mundo alien. Allí, nos lanzaremos a la exploración de las diferentes zonas, hasta encontrar un objeto que nunca podriamos pensar que se encontrará en un lugar como este. Un objeto por otra parte, cuya existencia en algún lugar sospechabamos desde nuestra primera visi-







El manejo del juego se realiza muy cómodamente a través de un sencillo sistema de iconos, y por otra parte el hecho de que todos los textos del juego hallan sido traducidos a nuestro idioma, facilitan notablemente al jugador una labor de por si harto compleja.





ta al cementerio, pues sólo con el podremos por fin revelar una nueva pista oculta en el lugar de eterno descanso de un infortunado ex-propietario de nuestra mansión...

Eso si, para llegar a conseguir este objeto, será necesario que abramos una puerta cerrada del mundo alien. Para lograrlo tendremos que activar una palanca que esconde grandes dosis de mala sombra, no sólo por que su ubicación la hace apenas perceptible, sino por que si no tomamos además ciertas precauciones, pagaremos las terribles consecuencias (si, una vez más os toca averiguar por vuestros propios medios de que estamos hablando).

De vuelta al mundo real, y tras nuestra visita al cementerio, nuestra malsana y necrófila curiosidad despertará las iras policiales, lo que nos costará dar con nuestros huesos en la carcel. Allí, además de poder esconder algunos objetos que más tarde nos salvarán de una penosa situación, descubriremos lo importante que resulta en esta vida conocer a gente importante....

Lejos de volver al buen camino, antes de acudir a la cita con el hombre cuyo conocimiento nos libró de la mazmorra, cometeremos una nueva fechoría en las dependencias policiales. Un objeto que llamará poderosamente nuestra atención puede ser robado... en fin, ¿por qué no?. Tal vez más tarde nos alegremos de nuestra mala acción...

LLegada la hora, deberemos presentarnos puntuales a la cita concertada el día anterior. En ella, y si sabemos ganarnos la confianza de nuestro interlocutor, obtendremos como recompensa un nuevo objeto, con el que podremos dirigirnos al mundo alien para comprobar hasta que punto no sólo los objetos sino también los seres de ambos mundos están inter-relacionados. ¡Quien se iba a imaginar que una criatura alienígena resultará tan dócil y juguetona!..

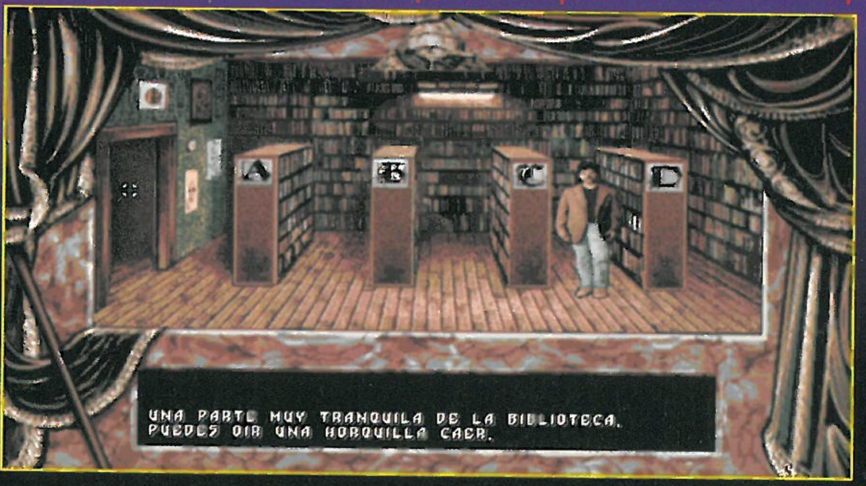
Ya con el paso libre tras deshacernos del ser que obstaculizaba uno de los caminos del mundo alien, tendremos por fin acceso a nuevos edificios. Al entrar en el primero de ellos, descubriremos que se corresponde con las dependencias policiales del mundo real (también descubriremos por ello que dos acciones anteriores han tenido su correspondiente reflejo en el mundo alien), y también que los agentes de la ley, sea cual sea su procedencia planetaria tienen por costumbre tomarla con nosotros. En fin, de nuevo en la cárcel. Para escapar contamos sólo con la ayuda de los objetos que anteriormente escondimos, una sóla pista os vamos a dar, a veces un gran problema requiere una muy pequeña solución. Insistir con un objeto minúsculo y tal vez logréis escapar. Por cierto, que el truco vale para todo el mundo, y tal vez si ayudáis a escapar a algún prisionero este sepa recompensaros adecuadamente.

Si es así, con el regalo obtenido podremos pasar sin ser vistos ante los repugnantes ojos de una no menos repugnante criatura, que custodia el edificio alien que se correspondería con la biblioteca del mundo real. Allí, una enigmática pero bella alienígena se pondrá en contacto con nosotros y nos facilitará un nuevo objeto, aunque, después de tanto ajetreo resultará conveniente que esperemos al dia siguiente para continuar nuestras pesquisas. La cama es un buen lugar para descansar hasta entonces...

DIA 3

Un nuevo despertar y una nueva incursión para calmar nuestro dolor de cabeza y atenuar nuestro fuerte olor corporal. Todavía restan una buena cantidad de acciones por acometer, pero antes que nada es conveniente que os advirtamos de una cuestión sumamente importante: a partir de las 11 de la mañana del tercer día, un policía estará permanentemente apostado en la puerta de nuestra casa, esperando para detenernos. Antes de esa hora nos llegará un último y vital paquete, esa será la última vez que utilicemos la puerta de nuestra casa. Pasado ese momento, tendremos que apañarnos para poder salir de nuestra mansión sin ser detenidos (está vez no habría forma posible de obtener nuestra libertad y la partida concluiría para nosotros). ¿Queréis una pista de como lograrlo?. Jugar con estas palabras GARGOLA-CUERDA-





DESCOLGARSE, y obtendréis la solución. Por cierto, deberíamos haberos avisado de que llevaráis a cabo esta acción el primer día, pero somos así de perversos...

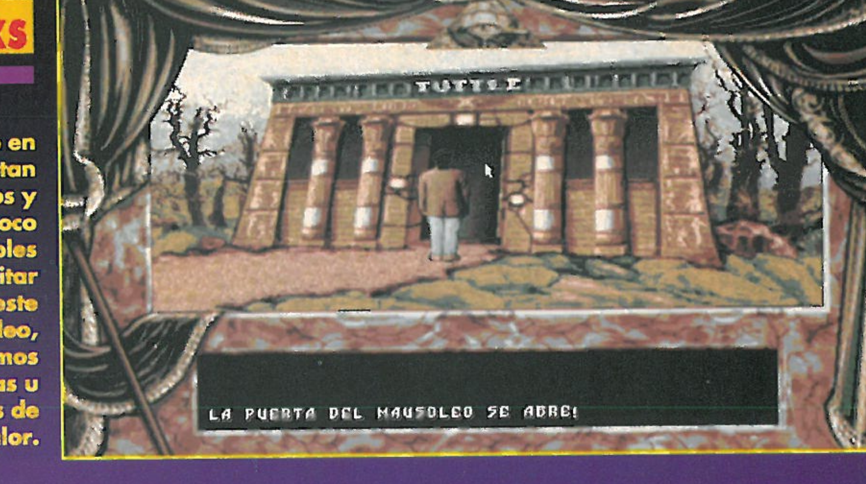
Una vez burlado el agente de la ley, nos tendremos que encaminar a la ciudad para acometer dos acciones: por una parte, hacer buen uso del objeto que nos entregó la bella alienígena (lo cual nos revelará una nueva pista), y por otra volver a la tienda para de nuevo comprar la misma mercancía que ya adquirimos anteriormente.

De vuelta en la mansión (para entrar utilizar el mismo método de salida pero a la inversa), procederemos a comprobar lo cierto de la última pista que nos hablaba de un objeto escondido. Con él en nuestro poder, y con lo adquirido en la tienda, deberemos dirigirnos al garaje. Allí un poco de lógica, y la utilización de un apaño casero para conseguir llenar con algo combustible el depósito de gasolina, nos permitirá poner el motor del coche en funcionamiento.

Hecho esto, estamos en condiciones de adentrarnos por última vez en el mundo alien para cumplir dos misiones: una, dirigirnos al aparato que mantiene con vida a los Ancianos (cuidado con tocarlos), y tratar de averiguar qué podríamos hacer allí con la piedra que recibimos en uno de los paquetes, dos, acceder al interior de la gigantesca nave extraterrestre, para ponerla en funcionamiento activando una palanca (lagarto, lagarto, recordad la bromita pesada que escondía la anterior).

De vuelta en nuestra mansión sólo resta una última acción por acometer: destruir de una vez por todas la conexión entre los dos mundos. El caso es que nosotros lo hicimos, pero ahora no conseguimos recordar bien como era. Tan sólo asoman a nuestra cabeza algunos detalles inconexos: un palo, una piedra con un agujero, una herramienta, 100 años de mala suerte adquiridos conscientemente... ¡que mala pata, mira que olvidársenos justo lo más importante!.

JOSE EMILIO BARBERO



Incluso en lugares tan tétricos y tan poco apetecibles de visitar como este mausoleo, hallaremos pistas u objetos de gran valor.



Descubrirás la conexión entre la dama alien y la chica de la librería.

ESTA GRAN SALA PARECE UN CENTRO DE CONTROL.

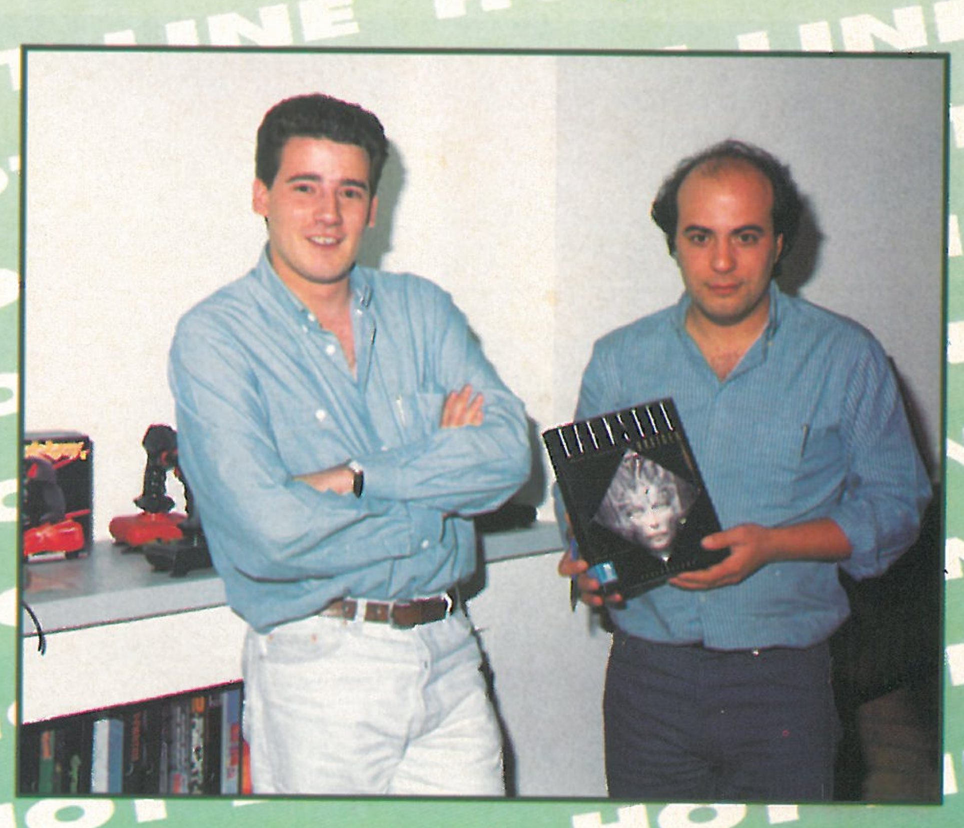
Este es el centro de control de la nave en la que llegaron los alienígenas.



Cada una de las estancias de la vieja mansión ofrece algún tipo de enigma que resolver.



La compañía Dro Soft nos abre sus puertas



El mundo del videojuego tiene tantas ópticas diferentes como sectores que en él intervienen. Y para abrir esta sección contamos con la aguda visión de los responsables del Marketing de una de las principales firmas del medio, Ignacio Osuna Sáinz y Roberto R. Rollón.

«EL USUARIO TIENE CADA VEZ MAYOR CERTEZA EN CUANTO AL PRODUCTO QUE QUIERE»

Es muy probable que nunca te hayas parado a pensar que, detrás de cada videojuego que vemos en el escaparate de una tienda, existe un laborioso proceso de selección, traducción, edición y distribución llevado a cabo por profesionales. Para acercarnos y conocer un poco más sobre este mundillo, nos hemos puesto en contacto con la distribuidora Dro Soft. êsta representa en España a varias firmas de software, como: Broderbund Software, Cyberdreams, Dinamic, Domark Software, Electronic Arts, Elite Systems, Gremlin Graphics, Microdigital Soft, Microsoft, Mindscape International, Mirage, Psygnosis, The Sales Curve, Ubisoft Entertainment Software y US Gold. Pero, Dro Soft también distribuye hardware y para ello se vale de los productos de las siguientes compañías: STD Entertainment (Datalux y Quickjoy), Gravis Computer Technology y Logic Three.

Hecha las presentaciones de rigor y como hablando nos entedemos mejor, comenzamos con nuestra entrevista:

OK PC. ¿Cómo y cuándo nació Dro soft?

Ignacio Osuna Sáinz. Nace en 1985 como una distribuidora de Software, como una división de la casa de discos Dro. Ya en el año 1988 se convierte en una Sociedad Anónima separada, aunque sigue manteniendo con la casa de discos unos servicios comunes, como departamento financiero, pero ya comienza a tener una total independencia en lo referente a la producción y distribución. Y apartir de enero de 1991, se mantiene un accionario en parte común. Pero, desde entonces Dro Soft con una dirección totalmente separada de la casa de discos, desarrolla sus propias estrategias de mercado y política.

Roberto R.Rollón. En la creación de Dro Soft fue fundamental el hueco existente en el mercado en función del software de entretenimiento. Y en esa época, quizá por el soporte magnético de los videojuegos y un mercado de distribución muy similar al de la casa de discos nuestros videojuegos se comercializaban en los mismo puntos de venta; es decir, la casas de música. Manteniéndose ambos productos muy ligados por cierto tiempo, pero al irse diferenciando los soportes y sus canales de distribución no tenía mayor sentido mantener servicios comunes con Dro Discos.

OK PC. ¿Cuá ha sido y es en la actualidad el aporte más importante de Dro Soft al mercado del PC?

R.R.R. El aporte más importante es el esfuerzo que hace Dro Soft desde hace unos años a la traducción del software en español. Nuestro esfuerzo no es sólo de traducción a secas, sino que hay un proceso de adaptación del material que nos llega del extranjero al mercado español. Un buen ejemplo de esta labor se ve reflejado en «Carmen Sandiego ¡Búscala en el tiempo!». Nuestra política ha sido acercarnos lo más posible en la traducción y adaptación, ya que los juegos son muy complicados, para hacerlo más atractivo al usuario final, no sólo producimos el software en nuestro idioma sino también las cajas y manuales.

> "No sólo producimos software en español, sino también cajas y manuales."

I.O.S. Todas estas cosas que ahora nos parecen muy normales y hasta evidentes, como la traducción no sólo del software sino de las cajas y manuales, hace unos años nada tenían que ver con la realidad. Los juegos venían en inglés y había que tener un conocimiento bastante bueno del idioma para poder jugar. Tampoco podemos, compara la calidad de los componentes del producto como las cajas y manuales de hace unos años y los que estamos produciendo en la actualidad. Pero, al margen de este esfuerzo de traducción, adaptación y producción del videoejuego, está el aspecto más importante, desde mi punto de vista, la calidad intrínseca del programa. No debemos olvidar que la calidad de los productos ha evolucionado mucho en muy pocos años y que Dro Soft y algunas otras distribuidoras han apoyado dicho desarrollo desde el comienzo. Y el motivo central de ésto ha sido que en el mercado, es decir: el usuario, recompensa a quien se preocupa por dar productos de calidad.



Roberto R. Rollón nos explica que en la creación de Dro Soft fue fundamental el hueco existente en el mercado con relación al software de entretenimiento.

R.R.R. Otro aporte importante que Dro Soft ha hecho al mercado de videojuegos y en relación a los medios de comunicación, es que ahora se conoce con mucha antelación lo que son los juegos, pues los estamos lanzando al mercado nacional, prácticamente, al mismo tiempo que éstos salen en el extranjero, pero ya traducidos al español. Esto se puede sintetizar perfectamente en el caso de «Darkseed», en que es en España el primer país que lo tiene adaptado para su mercado, por delante de Gran Bretaña y Francia. En la puesta en el mercado de «Darkseed» es donde podemos ver la agilidad y rapidez de nuestra compañía en ofrecer calidad al usuario.

OK PC. ¿Cómo clasificaríais al sector del videojuego de PC, en cuanto a su profesionalidad y competitividad?

I.O.S. Definitivamente, es un mercado profesional y cada vez más. Aunque no lo fue en sus orígenes, pues nace de una manera *amateur* y por la gente que estaba entusiasmada en este tema, «un poco pirada por esta materia», pero con muchas ganas de hacerlo bien. No obstante, el usuario va demandando más calidad y esto hace que el producto sea cada vez es más complejo.

R.R.R. En la actualidad vemos que el usuario tiene mayor certeza en cuanto al producto que quiere y lo que espera de él. También, una labor importante es la de los mediods de comunicación, pues los productos se clasifican enseguida, se valoran rápidamente, se les da una cobertura adecuada a la dimensión del producto. Esto tiende a formar opinión, a crear una cultura de videojuego. Día a día hay mayor cantidad de ordenadores entre la gente y esto ayuda, aunque al mismo hace que el sacar un producto a la calle sea más complicado y haya que valorar muchas más cosas que hace dos o tres años.

OK PC. ¿Existen diferencias substanciales entre el mercado de videojuego americano y el europeo?

I.O.S. Sí, aunque éstas hay que buscarlas en cuanto al gusto, pienso que en Estados Unidos hay una mayor tolerancia en el tema de la violencia que en Europa. Por esta razón, es que ha irrumpido con mayor fuerza el fenómeno de las consolas en ese país. Allí un videojuego cargado de violencia puede ser mucho más competitivo que aquí. Por otro lado, en los Estados Unidos hay una intolerancia a cualquier tema que tenga un matiz sexual.



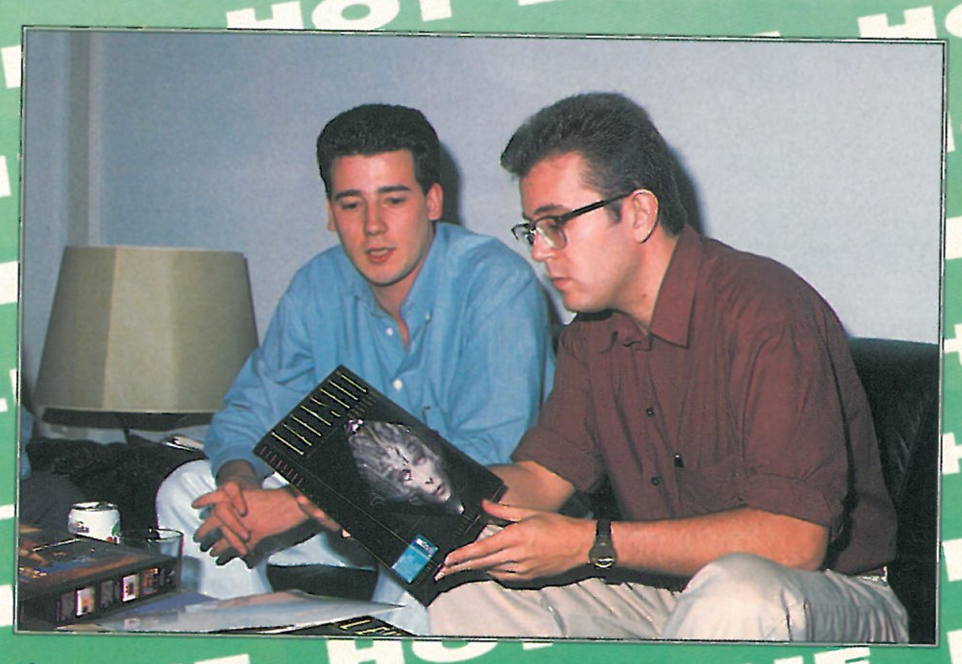
Durante la charla estuvieron en todo momento presentes los productos de software y de hardware que Dro Soft distribuye, como así también la larga lista de compañías que representan.

"El mercado español del videojuego de PC es sólido y con un crecimiento estable"

R.R.R. Un ejemplo claro de esta diferencia entre Europa y Estados Unidos, lo tenemos en Alemania, donde el tema de la violencia se toca de un modo muy riguroso, pues un juego que incite a ella no sale al mercado. En España, podríamos decir, que estamos a mitad de camino.

OK PC. ¿Cómo y dónde situaríais al mercado español de videojuegos?

I.O.S. Ahora mismo, en función de la importancia, podemos situar a España como mercado en la quinta posición. Y agregaría, que es un mercado muy sólido, con un crecimiento estable sin llegar a ser un fenómeno, pero poco a



El esperado "Darkseed" de la compañía Cyberdreams es una de la apuestas más fuertes de la distribuidora Dro Soft para esta temporada.

poco el PC se va introduciéndo en las casas, día a día es más barato. Además, se va creando una cultura de ocio más rica, antes cuando la gente se compraba un ordenador para su casa, lo hacía para trabajar y hoy en día, se han dado cuenta que con el PC pueden disfrutar muchos momentos, como una fuente más de ocio, gracias a la calidad de los viedojuegos.

OK PC. ¿Se reflejan del mismo modo en España los videojuegos de éxito en el extranjero?

R.R.R. Sí, fundamentalmente, sí. «Lemmings» ha sido un éxito en todo el mundo y aquí ha ocurrido lo mismo.

El PC, sin dejar de ser un ordenador profesional, se ha convertido en una máquina de juegos.

Dro Soft no sólo hace hincapie en la calidad del software que distribuye, sino también en la perfecta ejecución de las cajas y manuales.

«Darkseed» es un título muy importante en los Estados Unidos y lo será sin duda en nuestro país. También, podemos aplicar ésto en toda la serie «Carmen». En general, podemos hablar de una situación muy similar a la del cine.

OK PC. ¿Cuáles son los videojuegos más vendidos?

I.O.S. En la actualidad, lo que más vende son las videoaventuras y después están los juegos de role y los simuladores. También, están los juegos reflexivos como los de ajedrez, cuyo mercado es más restringido aunque muy parejo en las ventas. Aunque, antes los que funcionaban muy bien eran los arcade, pero como todo ese espectro de jugadores muy jóvenes se ha ido hacia el mundo de la consola, ahora allí es donde sigue funcionando muy bien este tipo de juego.

R.R.R. Hay excepciones de todas formas, como los juegos que por su originalidad, como los «Lemmings», alcanzan el éxito.

OK PC. ¿Es preocupante la piratería en España?

I.O.S. Sí, siempre lo ha sido. Nosotros sabemos que por cada producto que vendemos hay diez copias piratas. En ésto hay un problema claro y hasta que la gente no se conciencie de que con este proceder se actúa directamente en contra de la creación de nuevos videojuegos, no se hallará una solución. No obstante, hay un sector muy importante, y cada vez más, que valora el trabajo que hay aparte del software y compra productos originales. Y no debemos olvidar que ya es noticia de los telediarios el que mañana es «viernes 13» y puede pasar de todo y este riesgo hace también que la gente sea más cuidadosa.

OK PC. ¿Existe una legislación adecuada al respecto?

R.R.R. No, las distribuidoras y productoras están muy poco protegidas ante este problema, que también es el mismo que tiene la industria de vídeo y del disco. Una posible solución para paliar los efectos de la piratería, podría ser la adoptada por editoriales de libros técnicos, que se reduce al pago de un cánon por derecho de copia.

OK PC. ¿Existen conversaciones entre distribuidores de hardware y software para llegar a un acuerdo en relación al CD ROM?

I.O.S. Sí, existen, no sólo en este tema, pues aunque este sector estaba un poco discriminado en el campo de la informática en su principio, cada vez más va estrechándose la relación entre ambos. Pero, de momento no creo que se pueda hablar de una estrategia común.

R.R.R. Sí, en el caso del CD ROM hay conversaciones, lo que pasa es que éste es un fenómeno muy reciente. En la actualidad hay unas cinco máquinas con drives de CD instaladas en España, hay fabricantes como Phillips que están poniendo en el mercado ordenadores con estas características. Hay drives de CD externos como NEC o los de Panasonic. Pero, todavía es demasiado temprano, aún no hay máquinas suficientes en poder de los usuarios.

OK PC ¿Cuál será el aporte de Dro Soft al mercado de videojuegos de PC en un futuro próximo?

I.O.S. Nuestro aporte será la consecución de nuestra política, ya esbozada, en función de seguir apostando por la calidad del producto.

OK PC. Gracias.

Saúl Braceras

Entre en el espectacular mundo MULTIMEDIA con





Digitalización de cámara/video

SUPERVIA JOVIAN

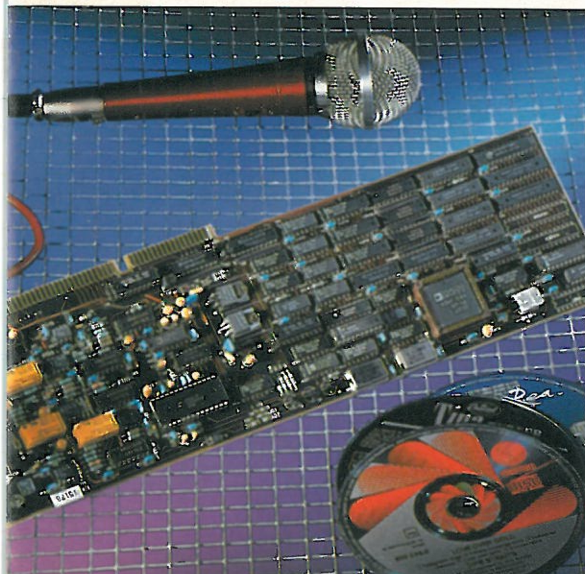
Serie MultiMedia



Conexión de PC a TV/video

GENIE JOVIAN

Serie MultiMedia



Sonido estéreo de alta fidelidad

GLORIA JOVIAN

Serie MultiMedia

Su propio PC será un ordenador multimedia con los elementos adecuados a sus necesidades:

HARDWARE:

- Grabe en su PC imágenes de cámara o video con SUPERVIA.
- Sincronice sonido estéreo de alta fidelidad con GLORIA.
- Conecte su PC al video o TV con GENIE y VINPLUS.
- Y además: imágenes en color real, sonido MIDI, video en movimiento en el PC y control remoto de video-disco...

SOFTWARE:

- Animación 2D y 3D, tratamiento de imágenes.
- Bases de datos con imágenes.
- Prestaciones interactivas.
- Aplicaciones educativas, puntos de información...



CRISTOBAL BORDIU, 13
TELS. 554 55 43 - 554 54 70 - 534 63 78
FAX 554 55 41
28003 MADRID



A partir del desarrollo de videojuegos de gran calidad imaginativa y técnica para estos equipos, ha comenzado una carrera por la propia superación tanto del hardware como del software. A través de estas líneas recorremos las claves de su éxito como, también, su corta pero intensa historia.

PC, la constante evolución

LA MAQUINA

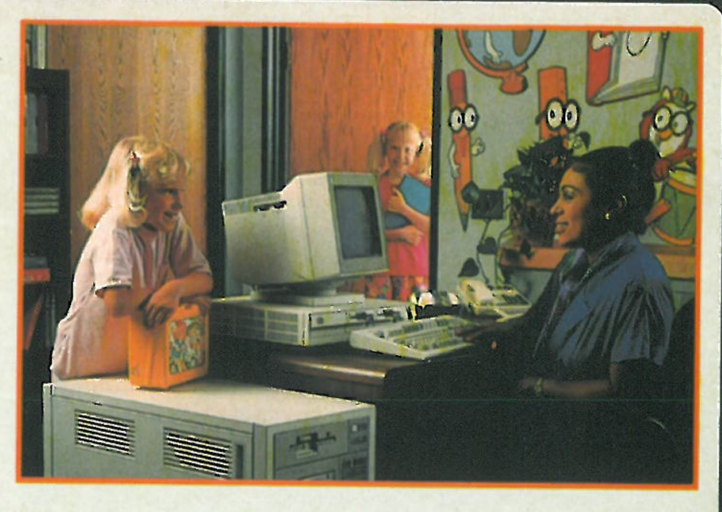
Hablar de PC es hablar de compatibilidad, lo que dicho de otra forma es algo muy simple, nuestros conocidos programas funcionarán sin mayores problemas en un viejo 8088 de 4,77 MHz o en un modernísimo 486 de 50 MHz. Pero, existen más claves sobre el fenómeno de aceptación mundial que ha obtenido esta máquina, pues al momento se barajan cifras que superan los 120 millones de unidades distribuidas por todo el mundo. De hecho, en nuestro país el parque informático de PC supera los tres millones de aparatos.

Sin lugar a dudas, el acierto del PC comenzó con su misma filosofía, la que permitió que la informática no fuera un coto privado de los Centros de Proceso de Datos ni de los iniciados en este nuevo y secretísimo culto. De esta forma, nuestra máquina llegó al gran público como primera meta, y de ahí en más, surgieron nuevas variables y cada una con distintas opciones, las que finalmente han dado un sinfín de nuevas metas. Hoy en día manejamos conceptos como: amigabilidad, pen-computing, conectividad, multi-media, animática, etc. Y esto es solamente un nuevo comienzo de la etapa ya descrita, por tanto volvemos a conocer el





La compañía Amstrad España fue una de las principales firmas responsables de la popularidad de los ordenadores personales.



El concepto PC de IBM fue rápidamente asimilado por la inmensa mayoría de los profesionales de la Informática, como así también por el público en general.

DE ILUSIONES

suelo, pues el cielo sigue estando tan distante, como posibilidades infinitas tenemos gracias al PC.

Sin embargo, muchos analistas del sector estiman que el PC ha llegado a la cúspide en relación a la saturación del mercado, por tanto las principales compañías están presentando sus estrategias, formando alianzas y por supuesto, apostando por incluir dentro de su oferta tecnologías más novedosas e impactantes.

A pesar de los cambios ocurridos desde el mismo momento de su creación, el PC continua siendo la máquina más representativa del mercado informático.

VOLVIENDO PAGINAS SIN DEJAR DE MIRAR AL FUTURO

Para conocer un poco su historia debemos retrotraernos al 12 de agosto de 1981 cuando la compañía IBM presenta a la venta el primer ordenador personal.

Desde aquel momento a nuestros días han cambiado muchas cosas, desde sus capacidades intrínsecas hasta su coste, pues no debemos olvidar que por aquellos años el promedio de éste era similar al de un coche y hoy hablamos de precios dignos de la línea marrón de cualquier empresa importante, aparte de paquetes de programas más asequibles y completos. Haciendo que la frontera entre informáticos y usuarios sea cada vez más nebulosa.

120 millones de ordenadores PC nos hablan de su popularidad.

En nuestro país la gran difusión del PC a nivel usuario personal, se debió a una compañía europea, Amstrad. êsta nace en Gran Bretaña en 1968, a iniciativa de su creador y actual presidente, Alan Sugar. Esto no fue casual sino que partió de la propia filosofía de la firma, el suministrar al mercado de la electrónica de consumo productos con una gran relación calidad-precio. Un buen ejemplo de esto fueron los 19.000 millones de Ptas. vendidas en 1988 en el sector informático español.

Gracias a la gestión de esta firma y otras se fue desmitificando la idea que se tenía sobre este área y se pudo introducir el ordenador en nuestras propias casas. De hecho los componentes más jóvenes de nuestra sociedad han incorporado la terminología y sus conceptos, es decir un verdadero «metalenguaje informático», a su vida cotidiana. Se ha perdido el miedo a ese sector prohibido llamado informática y todo esto se debe fundamentalmente ha la irrupción en este campo del ordenador personal.

Pero, la batalla fue durísima desde el primer instante del nacimiento, no olvidemos que mucha gente veía con dificultad que un microprocesador como éste pudiera acercarse al gran ordenador Mainframe. No obstante, IBM basó su estrategia en tres puntos básicos: grandes prestaciones, un espectro variadísimo de software y por supuesto, su empuje como empresa. Esto, no sólo fue positivo en función del PC, sino como su filosofía lo explica lo fue para todo y todos, de esta forma el ordenador era personal y no sólo una herramienta de unos pocos.

La acertada difusión de un sistema operativo bien comercializado fue una base importantísima, como así tam-

A modo experimental, contamos en la actualidad con PC´s de 100 Mhz.

El ordenador portátil IBM PS/2 L40 SX, es uno de los muchos modelos que ofrecen al usuario la cómoda posibilidad de transportar fácilmente una potente máquina, con la que procesar en cualquier momento y lugar su información.

bién, la ausencia de permisos o licencias, verdaderas «Horcas Caudinas» por las que los demás fabricantes deben pasar, hizo que muchas compañías se entusiasmaran con el desarrollo del software necesario y de precios módicos, como por ejemplo el Lotus, para asegurar el futuro del PC.

El microprocesador utilizado en aquel momento fue un derivado del conocido Intel 8088, con una velocidad terrorífica de 4,77 MHz y una memoria de 16 Kbytes de mayor potencia que el Z80 de Zilog y más barato que su antecesor el 8086.

Además, el PC de IBM aportaba una clara ventaja a los productos de la competencia: la apertura del bus a diversos periféricos. Y a esta gama le seguiría el 80186, 80286, 80386, 80386sx, 80486, 80486sx y dentro de nada el 80586. Y para «más inri» en la última Conferencia Internacional de Circuítos en Estado Sólido, la empresa Intel anunció la existencia a nivel experimental del microprocesador i486 a 100 Mhz.

En la actualidad se trabaja hacia una mejora en torno al interface de usuario, para que de este modo se favorezca el acercamiento de dos áreas muy importantes, las estaciones de trabajo y las de los PC. Por tanto, no debemos pensar como algo fuera de quicio el que en las próximas máquinas se invierta hasta el 90% de la potencia total para llegar a un sistema más interactivo.

Esto último lo podemos ver más claramente en el mundo del videojuego, donde éstos productos se han subido al carro del PC para potenciarlo o dicho de otro modo, darle opciones no sólo laborales sino también de ocio. Pero, dentro de este horizonte vemos que los videojuegos han servido para mejorar a los PC y a modo de retroalimentación autosuperarse con mejores gráficos, sonidos, movimientos y un sinfín de nuevos argumentos de venta como también de compra, según de dónde nosotros nos situemos.

Otro aspecto a destacar, entre la

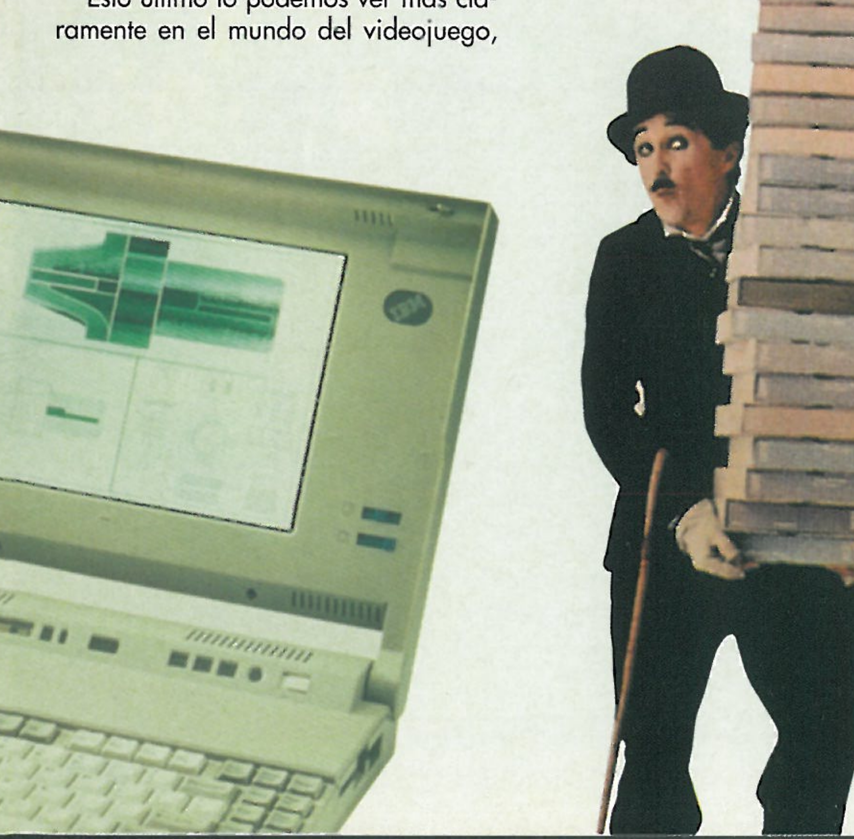


Publicidad de IBM en 1920... poca realación guarda con la actual.



La torre PS/2 modelo 95 XD es una de las ofertas más compactas y versátiles de las comercializadas.

El futuro del PC es día a día más prometedor.



gestión de la información externa vinculada al mundo multimedia (sonido, imagen, texto, etc.) y el reconocimiento de las indicaciones por parte del usuario, mediante el uso de escritura manuscrita o la propia voz, el ordenador personal deberá especializarse en gran medida para poder competir con aparatos cada vez más específicos y económicos. No nos olvidemos que siempre la carrera a nivel usuario de la calle ha sido, la simplicidad en función de la tarea y el coste. éstos dos ejes son por los que ha transitado y deberá transitar para que sigamos disfrutando de esta máquina de ilusiones llamada PC.

Saúl Braceras



LIBROS

Fernando Fernán Gómez

EL ARTE DE DESEAR

Temas de Hoy Madrid, 1991.

A través de sus 238 páginas, Fernando Fernán Gómez nos contagia de su filosofía basada en el convencimiento de que la única verdad está en el arte de hacer, sin importar otra cosa ni pensamiento postrero. Lejos está de este escrito el deseo, nunca mejor dicho, de pretender realizar una obra «seduo-transcendente-cientificista», pero sí existe la voluntad, y lo digo así para no repetir la palabra deseo, de con un lenguaje real llevar al lector por los sueños de su autor.

También recorreremos junto a él un viaje a sus propias vivencias, sean verdaderas o ficticias. Aquí la filosofía popular hace su irrupción entre la broma sobre la realidad y la seriedad de lo ilusorio, para siempre volver a reiniciar el diálogo entre estas dos fuerzas opuestas.

Entre un sinfín de anécdotas, el lector podrá sonsacar la verdad que este gran actor y escritor nos ha dado a conocer en su visión sobre el arte de desear.

LIBROS

Arturo Pérez Reverte

LA TABLA DE FLANDES

Temas de Hoy Madrid, 1991.

Se trata de un libro de lectura apasionante, como para pasártelo bomba en la playa, (después de haber leído, faltaba más la revista OK PC), que difícilmente podrás dejar. Enmarcado dentro del Madrid actual y en medio del mundo de las galerías de arte, encontrarás una historia detectivesca en torno de un cuadro de un pintor flamenco, que oculta las claves de un crímen ocurrido hace cinco siglos, en un tablero de ajedrez y conjuntamente se desarrolla otra intriga donde los personajes se ven mezclados, muy a su pesar, jugando una partida donde cada pieza comida significa la muerte para uno de ellos.

DISCOS



«ZONA DE BAILE VOL.2» (GASA)

Si estáis dispuestos a seguir dándole a vuestros cuerpos la marcha y el explosivo baile que ya tuvieron que "sufrir" con el primer volumen, no dudéis un solo instante en escuchar este doble álbum que pretende arrasar todas las "discos" de moda. Los grupos y solistas que integran la totalidad de su repertorio son super conocidos por los más acérrimos seguidores del baile frenético como fómula mágica para pasárselo bien. Ahí están los C&C, 2 UNLIMITED, MUSIC FACTORY, O.M.D., Terry Ronald, Raúl Orellana y un largo etcétera de los mejores diamantes que adornan el panorama "disco" actual. Seguro que este doble, será el tesoro a encontrar por los más incontrolables sobre las pistas de baile del país.



TENNESSEE «SUEÑOS» (EMI)

Uno de los grupos más tradicionales dentro del concierto musical español de la actualidad, lanzan al mercado su último trabajo: «Sueños», un L.P. con todos los elementos necesarios para que estos muchachos, teletransportados desde los años cincuenta, consigan de nuevo un sonado éxito.

Un viaje en el tiempo que nos erizará el vello de toda nuestra anatomía al escuchar la versión que estos magos de la voz, cantan "a capella" del "All I have to do is dream" de los Everly Brothers. Un compacto bloque de canciones frescas y estimulantes, en su línea habitual, pero dentro de una madurez que este grupo se ha sabido ganar durante sus 13 años de actuación ante el público.



LOS LUNES «LOS LUNES» (TABATA)

Gracias a la producción de Alejo Stivel ("ex" del grupo Tequila), y por supuesto al esfuerzo y tesón puesto por estos tres muchachitos madrileños, se lanza al mercado un L.P., que por ser el primero, transforma todas sus ambiciones musicales en catorce variados temas. Y decimos lo de variados, porque incluyen sintonías que se mueven por corrientes musicales muy diversas. Desde pop-rock y reggae, hasta el bolero y el rock & roll, sin olvidarnos de las suaves y achuchadoras baladas. Buenas combinaciones de letra y música, son fieles testigos de la elaboración estudiada de este L.P., que han sabido dar sus componentes Fernando, Quique y Javier. Una música que al oírla, tal vez logre que no te importe demadiado el que de verdad sea Lunes.

CINE

Starwatcher

LOS SUEÑOS DEL ORDENADOR

De paso por el Décimo Salón del cómic de Barcelona, Moebius congregó multitudes y habló sobre su próxima película realizada con imágenes de síntesis. Así como «Tron» marcó el camino a seguir en este tipo de largometrajes, «Starwatcher» será la avanzadilla de lo que vendrá en un futuro muy cercano.



El genial dibujante francés, Moebius, acompañado de su guionista, Alejandro Jodorowsky, estuvieron por Barcelona para asistir al décimo Salón del Comic y para presentar su originalísima exposición «Cristal Saga», en donde el contacto entre la realidad del dibujo se mezcla con el esoterismo alucinante de los cristales de cuarzo.

Con «Starwatcher» Moebius cambia su filosofía de aquel lejano «Silver Sufer» por la más complaciente visión de este nuevo personaje, nacido de una obra donde la reflexión más profunda es una constante. Gracias a la colaboración de su guionista y guía espiritual Alejandro Jodorowsky, el mundo de «Starwatcher» se enriquece de la visión cósmica de Carlos Castaneda, donde la alucinación es parte del mundo real, donde los sueños dejan de serlo y se convierten en cosas y hechos.

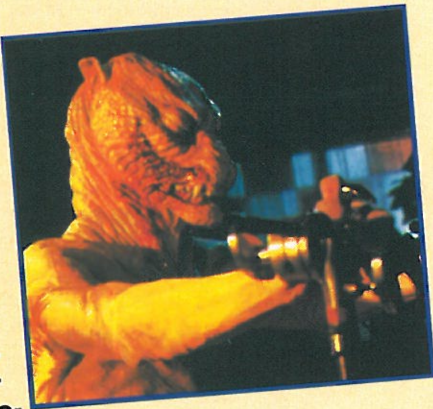
«Starwatcher» será, según nos explica el fundador de la exquisita revista frances Metal Hurlant, la compilación de todos sus sueños y pesadillas, un extraño y profundo bebedizo que a medida que se ingiere se va tornando más irresistible.

Con todo lo dicho, ningún medio podía haber sido más idóneo que la infografía y la creación de espacios virtuales nacidos en el corazón de un ordenador, donde ya no es el artista quien crea sino su alter ego informático.

Sonámbulos

VUELVE EL TERROR DE STEPHEN KING

Los vampiros atacan de nuevo, pero éstos pertenecen a una antigua raza en vías de extinción. En este nuevo film hay de todo, desde relaciones incestuosas entre los únicos sobrevivientes de estas gentes, a los efectos especiales más impresionantes.



Mick Garris, director de Critters II» y «Psicosis IV», es el culpable de todo el infierno que se está montando en torno a una historia salida de la terrorífica pluma de Stephen King.

Aunque su título original es el de «Sleepwalkers», que dicho sea de paso es su primer guión cinematográfico, estos «Sonámbulos» son seres violentos y pervertidos y para asegurar su existencia se deben alimentar de la sangre de jóvenes vírgenes. Y, ¿a qué no saben a quién tienen pensado merendarse? A la buenorra de Mädchen Amick (la camarera de «Twin peaks»), que encarna el papel de Tanya Robertson. Por fortuna, unos buenos amigos de los hombres y que no son perros ayudarán a desenmascarar a estos vampiros y...

Bueno, mejor no os contamos el final, pero si os aseguramos que los forofos del cine de terror encontrarán en «Sonámbulos» la ocasión para masoquearse a tope.

Gladiator

EL BOXEO DE TELON Y LA OTRA VIOLENCIA

Esta vez la violencia de este deporte queda en un segundo plano, al compararla con la que viven los estudiantes de un centro de estudios donde todos odian a todos por ser distintos.



Con otro integrante de la serie «Twin peaks», James Marshall, (el novio de Laura Palmer), parece que a todos les ha cundido trabajar para David Lynch, nos presenta una historia donde el chico bueno se ve mezclado en peleas de boxeo clandestino para ayudar a su padre. Pero el verdadero transfondo son los problemas raciales que flagelan a la sociedad norteamericana.

La productora Price Entertaiment/Steve Roth ataca con una película de boxeo, cuando aún no está fria nuestra memoria con películas como «Toro Salvaje», en donde Cuba Gooding Jr. y James Marshall se verán atrapados en una situación de muy difícil arreglo. Brian Dehenney («Gorhky Park» entre otras), encarna al odioso promotor de peleas que enfrentará al muchachito blanco y al negro.

Recuerda, chaval, la moraleja: dentro de un mundo podrido no todo está perdido, simplemente no está.

En fin, una buena película para pasar un rato entretenido.

OK PC Hits

NUESTROS ELEGIDOS DEL MES

RANKING

1 
¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el tiempo!
(Broderbund/Dro Soft)

2 
Larry V
(Sierra on Line/Erbe)

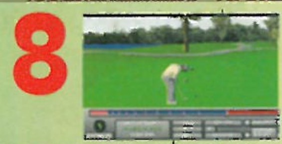
3 
Darkseed
(Cyberdreams/Dro Soft)

4 
Elvira II
(Accolade/Erbe)

5 
Dune
(Virgin/Erbe)

6 
Patton Strikes Back
(Broderbund/Dro Soft)

7 
Pacific Islands
(Empire/Proein S.A.)

8 
Jack Nicklaus
(Accolade/Erbe)

9 
Ishar
(Silmarils/Proein S.A.)

10 
Olimpiadas 92: Gimnasia Deportiva
(Topo Soft/Erbe)

OFF THE RECORD

El sentido de esta sección es hacerte llegar nuestra opinión sobre los videojuegos, que están a la venta, más divertidos y ocurrentes; en pocas palabras, más adictivos. Verás que dentro de nuestro ranking existen diversos tipos de juegos, desde las aventuras gráficas a los de estrategia, por poner un ejemplo. Por lo tanto, en estos casos la enumeración del 1 al 10 simplemente responde a que de alguna forma hay que enunciarlos, y no hay otra vía posible más que unos tengan que ir detrás de otros. Pero, en los que pertenecen al mismo género, el orden de aparición sí se corresponde con nuestra opinión sobre las bondades de uno u otro.

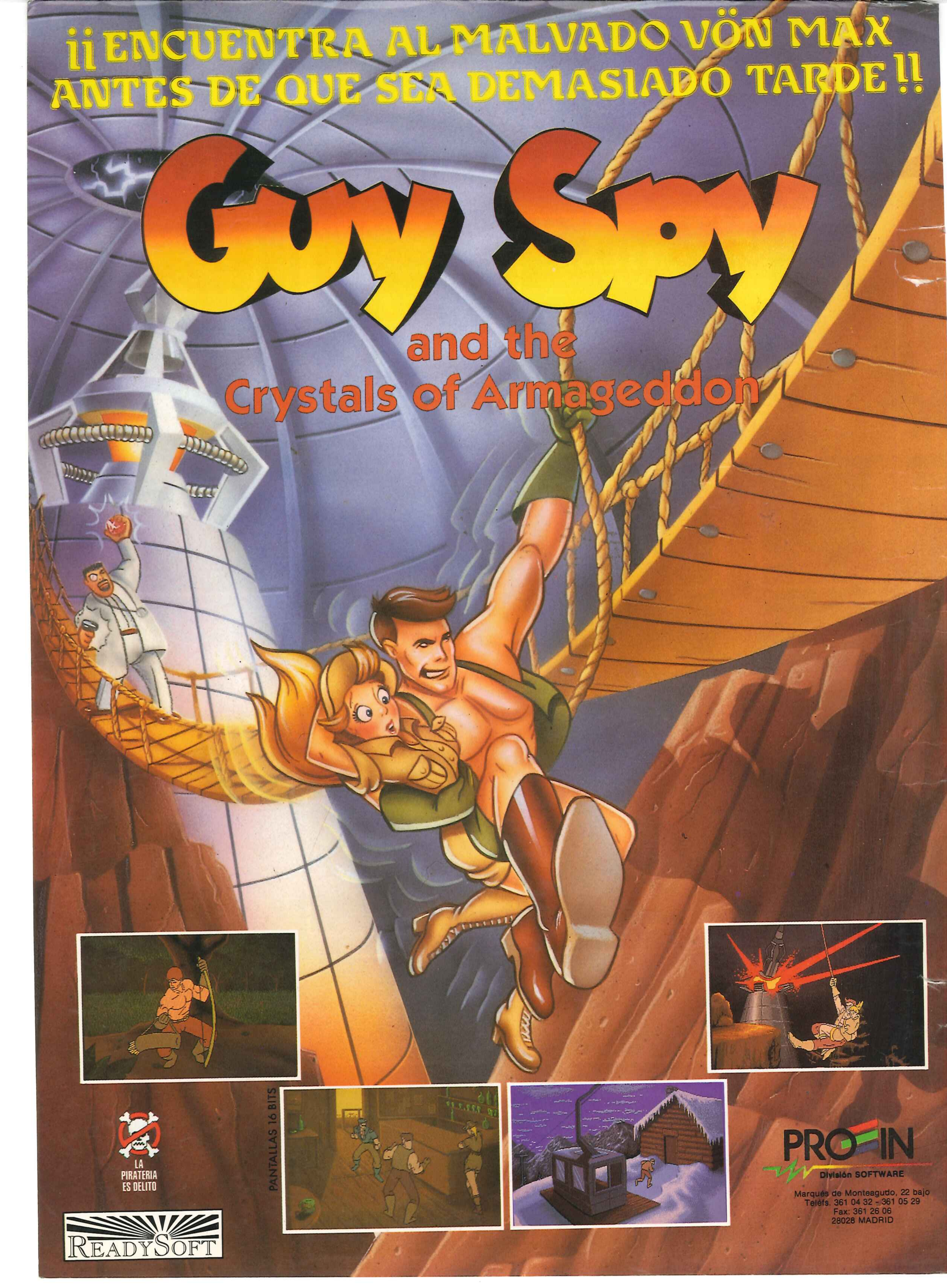
Más allá de explicaciones, aquí sí la «culpa» o el acierto es nuestro, como también, nuestra es la opinión que tenéis ante vosotros. Sabemos que muchas veces estaremos de acuerdo contigo y que en otras en posiciones encontradas.

Pero, como decía aquel barón que recreó las Olimpiadas a comienzos de este siglo «lo importante es competir», nosotros creemos que lo importante es «incluir», y esto es lo que hemos hecho con los diez títulos que a nuestro parecer son las mejores propuestas para pasártelo bomba.

Eso sí, el primer puesto del ranking lo ocupa el juego que más nos ha gustado a los integrantes de la redacción, y en este mes apostamos por «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el tiempo!». Es importante destacar la excelente labor de traducción y adecuación del inglés al español, ¡chapeau, así se hace! Volviendo al videojuego, con él te conviertes, con la misma marcha que tiene la música de presentación, en un verdadero detective para encontrar a esos ladrones tan especiales como su propia jefa. En la agencia ACME descubrirás el apasionante mundo detectivesco, donde la deducción Sherlock-Holmiana es una de la más importantes herramientas. Así que a estrujar las neuronas, emplea toda tu inteligencia, nunca olvidéis nada..., pues como diría aquel conocido detective «elemental, mi querido Watson.» Pero para lograr tu meta: acabar con la banda de ladrones y con Carmen Sandiego, no estás con las manos vacías, tienes a tu disposición un magnífico Atlas Histórico para consultarlo las veces que sea necesario y también dispones de una máquina para viajar en el tiempo de fácil manejo, el Chronoskimmer.

Una vez preparado, ya puedes zambullirte en ese océano tenebroso que se llama historia, viajarás en el tiempo, la última frontera de la Humanidad, y te pondrás al loro de muchísimas cosas, que vienen muy bien saber y todo esto diviertiéndote a tope.

Otro puntazo a favor del «Carmen Sandiego» es a modo de colofón, su excelente presentación, la que destacamos pues lo principal ya lo hemos dicho.



¡¡ENCUENTRA AL MALVADO VÖN MAX ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE!!
GUY SPY
and the
Crystals of Armageddon
PANTALLAS 16 BITS
LA PIRATERIA ES DELITO
READYSOFT
PRO-IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID